
¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
Fight!
Nº 10
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS
MÍTICO EXOLON
RAFFAELE CECCO NOS CUENTA CÓMO GESTÓ SU CLÁSICO DE 8-BIT
EN EL INTERIOR
ZYNAPS | THE KING OF FIGHTERS | HALO
HARD DRIVIN' | DEFENDER | DUCK HUNT
FAMICOM DISK SYSTEM | MEDAL OF HONOR
PUNCH-OUT!!
LA HISTORIA DEL CLÁSICO DE NINTENDO Y SUS SECUELAS, DE BOCA DE SUS CREADORES
LA EVOLUCIÓN DE POKÉMON
18 AÑOS A LA CAZA DE BICHOS DELIRANTES
DRAGON NINJA
CADA JEFAZO, CADA VERSIÓN, DE LA MÍTICA PLACA DE DATA EAST
TERROR PIXELADO
LOS JUEGOS QUE NOS HICIERON ARROJAR EL MANDO
1985 ALTERNATIVO
¿QUIÉN DIJO QUE MEGA DRIVE HABÍA MUERTO?
SATURN
LOS TRAPOS SUCIOS DE UNA GRAN MÁQUINA
TURBOGRAFX
CRÓNICA DE UN SORPRENDENTE FRACASO
BATMAN
UN CUARTO DE SIGLO COMBATIENDO EL CRIMEN



Coordinador: Bruno Sol
Colaboradores: Javi Sánchez, John Tones, Bruno Louviers, Roberto Ganskopf, Juan García, Marçal Mora

EDITA AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.



Director General: Manuel del Campo
Director del Área de Videojuegos: Javier Abad
Director de Arte: Abel Vaquero
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: Úrsula Soto
Directora de Operaciones: Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital: Miguel Castillo
Marketing: Marina Roch

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: Javier Matallana
Jefa de Servicios Comerciales: Jessica Jaime
Equipo Comercial: Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

SUMARIO



>> Retro Gamer 10 Soplar antes de usar, como los cartuchos

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

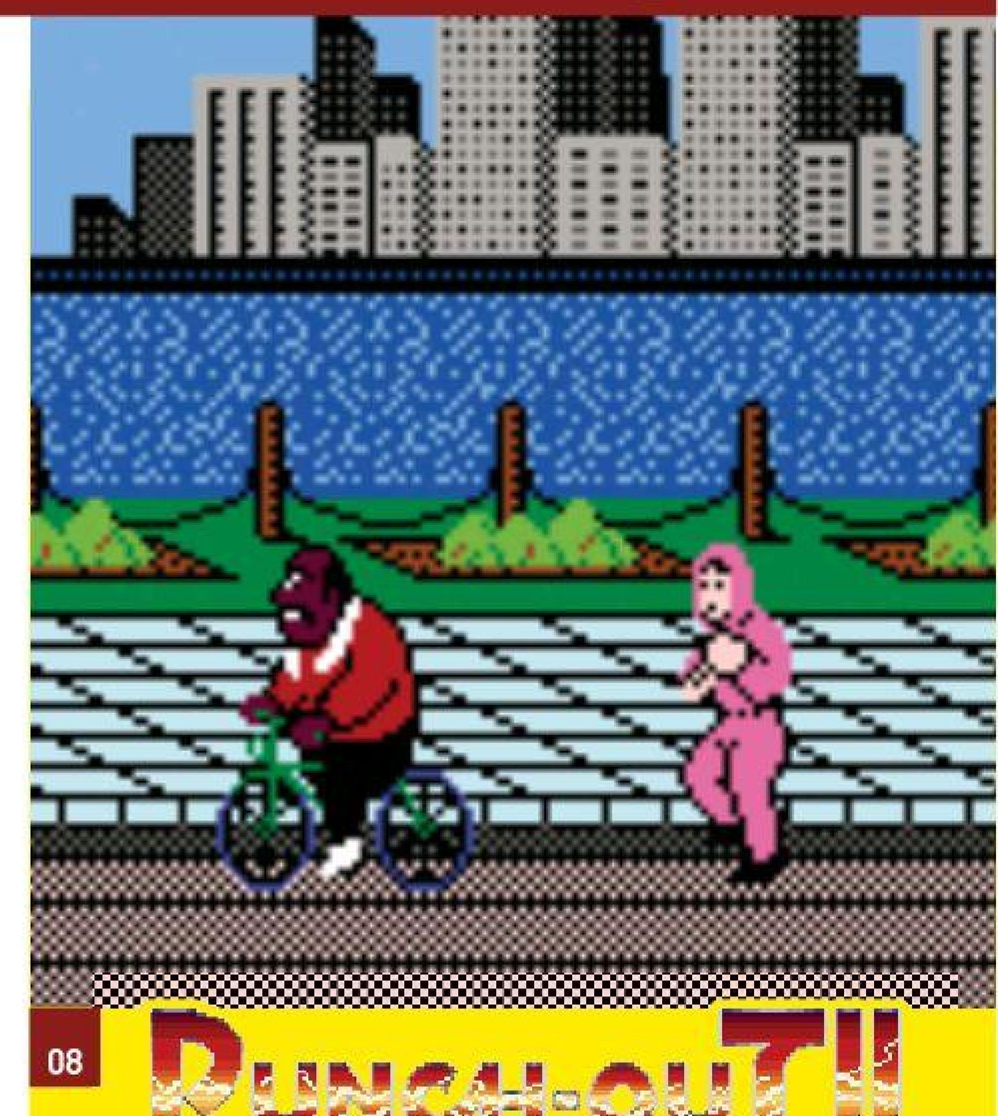
REPORTAJES

PANTALLA FINAL



42 **1985 Alternativo**

Un puñado de genios españoles al rescate de consolas clásicas.



08 **PUNCH-OUT!!**

EL POTRO NINTENDERO

Los padres de Little Mac nos cuentan cómo convirtieron un deporte tan violento como el boxeo en un entretenimiento familiar.

76 **The King of Fighters**

SNK reunió sus franquicias más gloriosas en una saga de lucha que hizo historia.



16 **Saturn**

El CEO de Sega América explica por qué perdieron la batalla ante PlayStation.

retroradar

LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

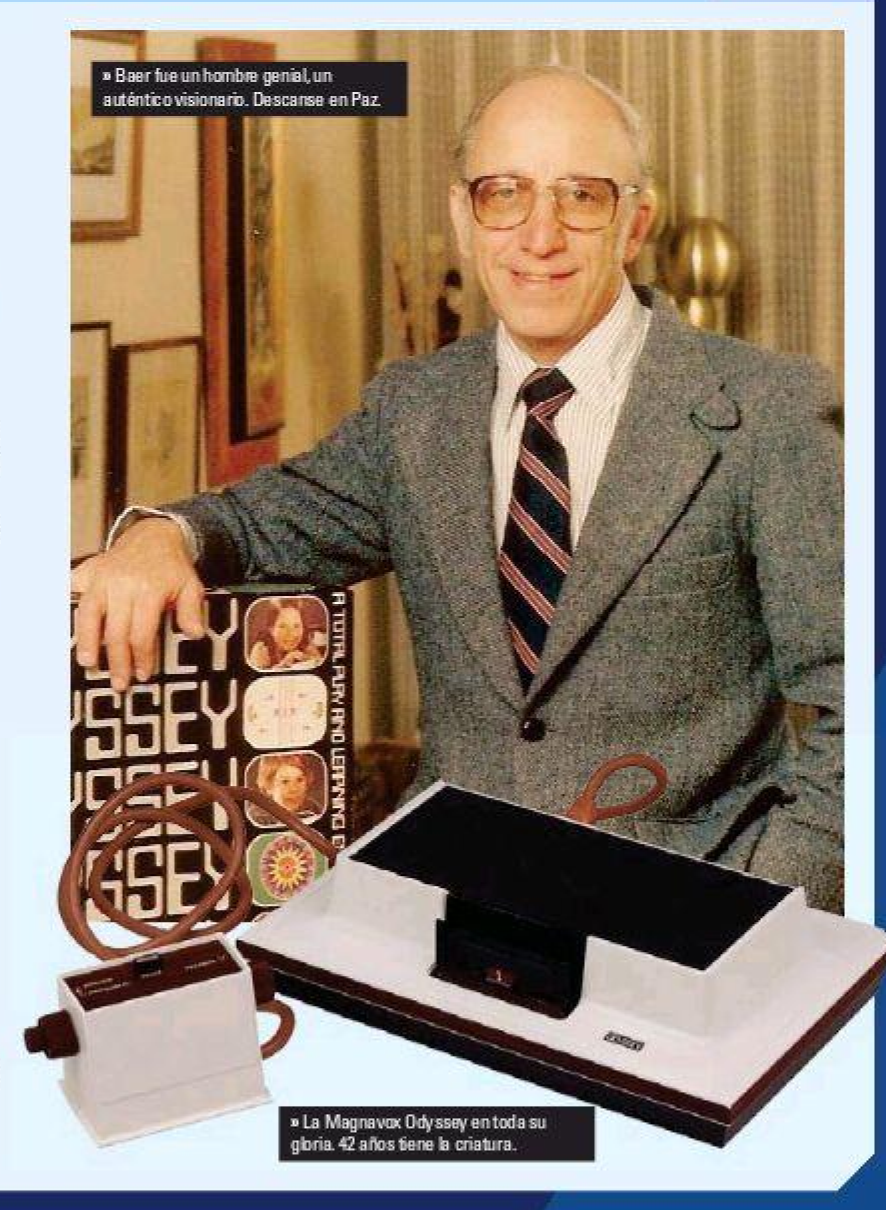
FALLECE RALPH BAER

CREADOR DE LA PRIMERA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA.

Inventor norteamericano de origen alemán, Baer se graduó como ingeniero de televisión en 1949 y desde ese momento no paró de trabajar en diferentes empresas relacionadas con el material eléctrico, aunque su mayor logro (además de idear, posteriormente, el juego electrónico Simon) fue el proyecto que comenzó a desarrollar en 1966. Dos años más tarde creó la famosa Brown Box, y este prototipo se vio hecho realidad en 1972 con el lanzamiento de la máquina apadrinada por Magnavox.

Los que conocieron a Baer le recuerdan como un hombre afable, centrado en sacar adelante sus ideas y despreocupado por hacerse rico. De hecho, Sanders Associates (la empresa para la que trabajaba cuando se puso manos a la obra con su concepto de sistema de ocio para conectar a la televisión) se quedó con los derechos de la patente de la consola, y se calcula que la compañía ganó alrededor de cien millones de dólares con el cobro de royalties y demandando a otros fabricantes por lanzar productos similares. Un dineral en la época (en términos de rentabilidad, mucho más que con las ventas de la Odyssey) pero del que Baer no vio un centavo.

A pesar de que la máquina únicamente vendió 300.000 unidades y que su vida comercial se limitó a apenas tres años, la Odyssey inspiró a toda una generación que acabaría creando una nueva forma de entretenimiento, algo que le supuso la consecución de premios como la Medalla Nacional de Tecnología en 2004, el máximo galardón concedido por el gobierno norteamericano a la innovación en ese campo. En 2006 donó todos sus prototipos de hardware al Museo Smithsonian de Washington y recientemente declaró que seguía "cacharreando" todo lo que podía para mantener la mente ocupada, algo que hizo hasta el último de sus días. Ha fallecido a los 92 años de edad.



» Baer fue un hombre genial, un auténtico visionario. Descanse en Paz.

» La Magnavox Odyssey en toda su gloria. 42 años tiene la criatura.



SIR CLIVE NO SE ESTÁ QUIETO

EL NUEVO Y COMPACTO SPECTRUM CONSIGUE FINANCIARSE EN TIEMPO RÉCORD

Saltaba la sorpresa cuando el propio Sir Clive Sinclair presentaba en Indiegogo su proyecto de Spectrum a modo de pad, el cual sería fabricado por la empresa Retro Computers de alcanzarse las cien mil libras necesarias para su financiación. Pues bien, en apenas dos días se llegó a esa cantidad y la idea se está poniendo en marcha.

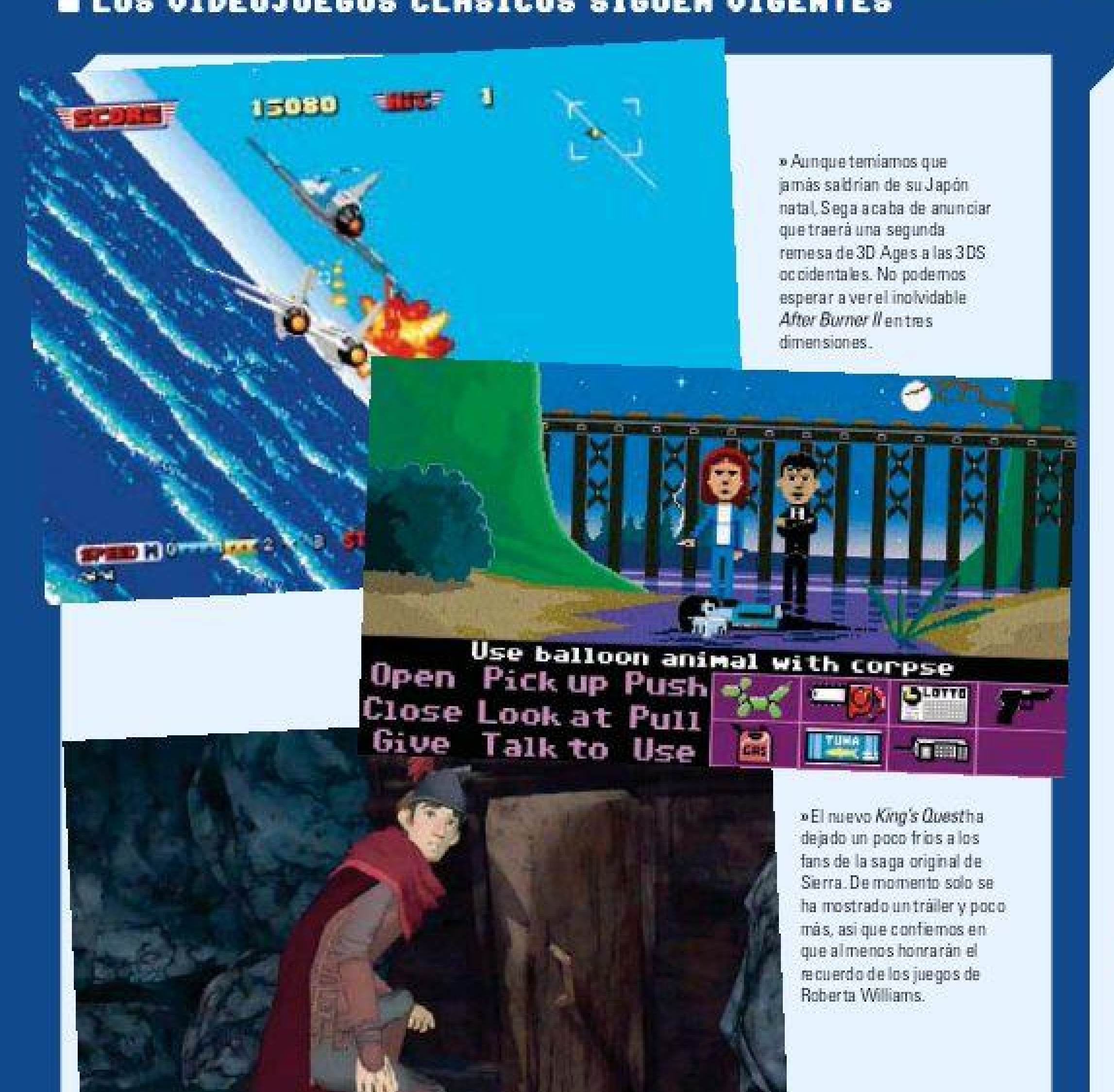
Aquellos que pagaron cien libras recibirán su Sinclair ZX Spectrum Vega (nombre completo de la criatura) durante el próximo mes de abril, el cual se podrá conectar a la TV mediante su salida de vídeo compuesto y leerá los juegos que le carguemos a través de un slot para tarjeta SD. Cada Vega llevará mil juegos en su memoria y se van a fabricar sólo mil unidades, aunque hay otra tanda de tres mil que se producirá si la primera tiene el éxito esperado.

MEJORANDO LA IMAGEN DE LOS 16 BITS

LOS QUE AÚN DISFRUTAN CON EL HARDWARE ORIGINAL DE SEGA, NINTENDO Y NEC ESTÁN DE ENHORABUENA

Un par de soluciones nos van a permitir disfrutar de nuestras consolas favoritas con una calidad insuperable. La primera consiste en un cable que conecta MD, SNES o MS, vía componentes, a un TV HD o de tubo. La utilidad del producto de HD Retrovision reside principalmente en la conexión a un YV actual, mejorando la mediocre calidad que dan otro tipo de entradas. También seremos capaces de ver nuestra PC Engine en RGB gracias a un interface desarrollado por db Electronics, que se conecta al puerto de expansión de la máquina para así evitar pesadas modificaciones que implican abrir la consola y soldar.





» Aunque temíamos que jamás saldrían de su Japón natal, Sega acaba de anunciar que traerá una segunda remesa de 3D Ages a las 3DS occidentales. No podemos esperar a ver el inolvidable *After Burner II* en tres dimensiones.

» El nuevo *King's Quest* ha dejado un poco fríos a los fans de la saga original de Sierra. De momento solo se ha mostrado un tráiler y poco más, así que confiemos en que al menos honrarán el recuerdo de los juegos de Roberta Williams.

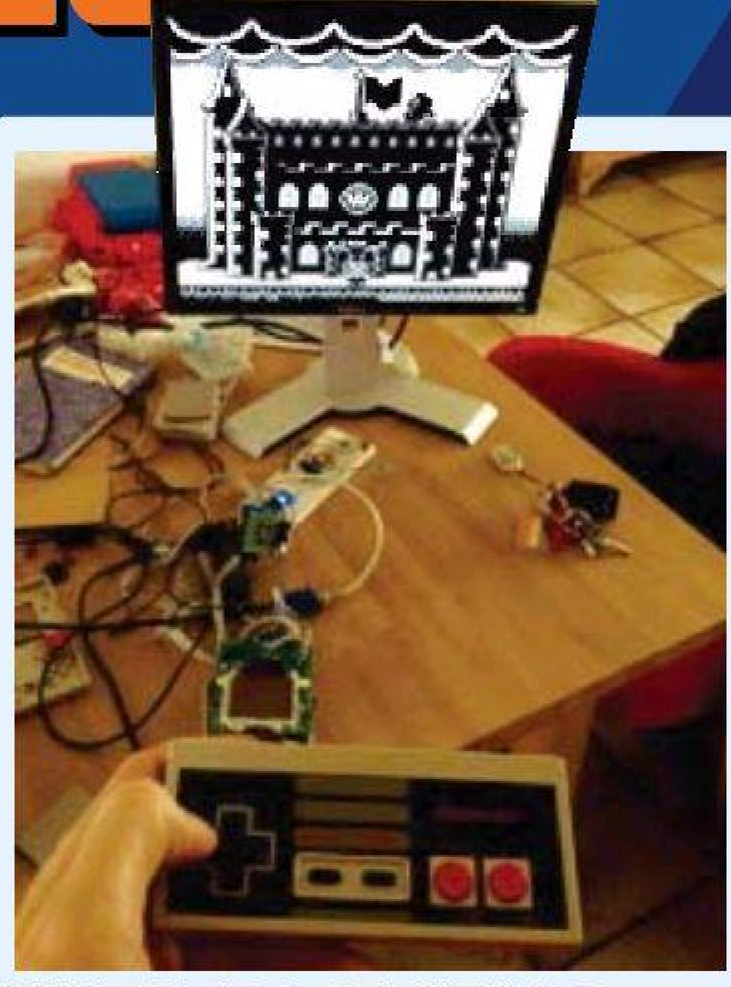
TODO VUELVE

NOMBRES MÍTICOS QUE REGRESAN METIENDO RUIDO

Los buenos juegos nunca pasan de moda, y buena prueba de ello son varios anuncios que hemos recibido últimamente con los brazos abiertos. El primero de ellos concierne a *Day of the Tentacle*, ya que durante la reciente PlayStation Experience Tim Schafer anunció que un remake de la segunda parte de *Maniac Mansion* estaba en desarrollo para PS4, Vita, PC, Mac y Linux. No existe todavía una fecha aproximada para su lanzamiento, por lo que la amplia cohorte de fans del título de 1993 se va a quedar sin uñas mientras dure la espera.

Otro título que también ha levantado una gran expectación es *Thimbleweed Park*… ¿Que qué es eso? Pues nada más y nada menos (y con perdón de la aventura que acabamos de tratar) que el sucesor espiritual de *Maniac Mansion*, el cual acaba de ser ampliamente financiado vía Kickstarter. Tras casi treinta años, Ron Gilbert y Gary Winnick vuelven de la mano con este proyecto que tiene la intención de ver la luz en PC, Mac y Linux en junio de 2016 y traducido al castellano, aunque posiblemente acabe llegando a alguna plataforma más debido a la buena acogida que está teniendo la idea.

Tras estas dos buenas nuevas, algo que nos ha dejado un poco más fríos es el enfoque del nuevo *King's Quest*. Meses después de su anuncio, se ha confirmado que este llegará a finales de 2015 para PC y las consolas de sobremesa de Sony y Microsoft, pero lo hará tras abandonar el estilo de aventura tradicional para pasar a ser una mezcla de plataformas y puzles. Este detalle no ha gustado nada a los fans de los videojuegos clásicos, aunque estos podrán agarrar sus 3DS y consolarse con los esperadísimos ports en tres dimensiones, Made in Sega, que llegarán a Occidente a partir de enero, dentro del sello 3D Ages. Prepárate para alucinar con el retorno, en gloriosas 3D, de colosos recreativos del calibre de *Out Run*, *After Burner II* o *Thunder Blade*.



NUESTRAS VIEJAS PORTÁTILES SALEN

DOS PROPUESTAS AYUDAN A QUE VEAMOS LOS CLÁSICOS DE BOLSILLO EN LA PANTALLA GRANDE

Aunque gracias al Super Game Boy pudimos disfrutar de nuestros cartuchines grises en la SNES, ahora un grupo de aficionados ha presentado un proyecto llamado hdmyboy que consigue una imagen de gran calidad al conectar nuestra GB directamente a un televisor HD. Por 115 € tendríamos un kit sencillo de instalar en nuestra consola y un mando de NES cableado para jugar a distancia, si bien el precio es alto y no parece que puedan conseguir fondos para una fabricación masiva. Algo que directamente no buscan y sí ofrecen a menor escala otros fans del juego portátil, en este caso de la Atari Lynx, ya que por 90 € tenemos acceso a un kit que podemos instalar en nuestra máquina para darle salida VGA y, además, en incluye una pantalla para reemplazar la original, poco fiable a largo plazo.

UN BUEN MOMENTO PARA LEER

PARA FANS DEL RETRO CON GANAS DE REMEMORAR TIEMPOS MÁS FELICES

Atentos a estos tres bombazos editoriales. *Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works* reúne en 350 páginas material indispensable para los fans de la 16-bit, como entrevistas, artwork y planos de la máquina. *Commodore 64: a visual Commpendium* presenta 230 páginas que se explayan mostrando principalmente sus mejores juegos.Por su parte, *Before Mario* habla sobre la Nintendo pre-Famicom: 220 páginas donde el protagonismo lo tienen 50 juguetes y juegos que fabricó la empresa antes de 1983.









KNOCK-

Punch-Out!! tiene todo lo que la gente ama del boxeo: peleas al límite, luchadores fuera de lo normal y un perdedor al que animar. Retro Gamer se enfrenta a tres décadas de boxeo con el distintivo sello de Nintendo...



OUT!!

La historia del boxeo en los videojuegos es algo graciosa. Mientras que este deporte fue la base del primer juego de lucha 1 vs 1, el arcade setentero de Sega *Heavyweight Champ*, rara vez ha sido popular en juegos deportivos o de lucha, incluso cuando legendarios pesos pesados han hecho ruido. Algunos argumentan que los juegos de boxeo no despuntan porque no ofrecen los variados estilos y luchadores de los juegos de lucha más extravagantes, pero *Punch-Out!!* propina un gancho a esa afirmación.

Punch-Out!! no nació como un deseo específico de hacer un juego de boxeo dentro de Nintendo, sino como una combinación de factores externos. Cuando *Punch-Out!!* estaba siendo desarrollado en 1983, los juegos en LaserDisc acababan de llegar a los salones, con *Dragon's Lair* al frente. Nintendo, que a mediados de los 70 había tenido problemas con *EVR Race*, su juego electromecánico basado en vídeo, recelaba de los costes de mantenimiento asociados con el hardware de vídeo, pero identificó la necesidad de conseguir vistosos gráficos para competir con los productos emergentes.

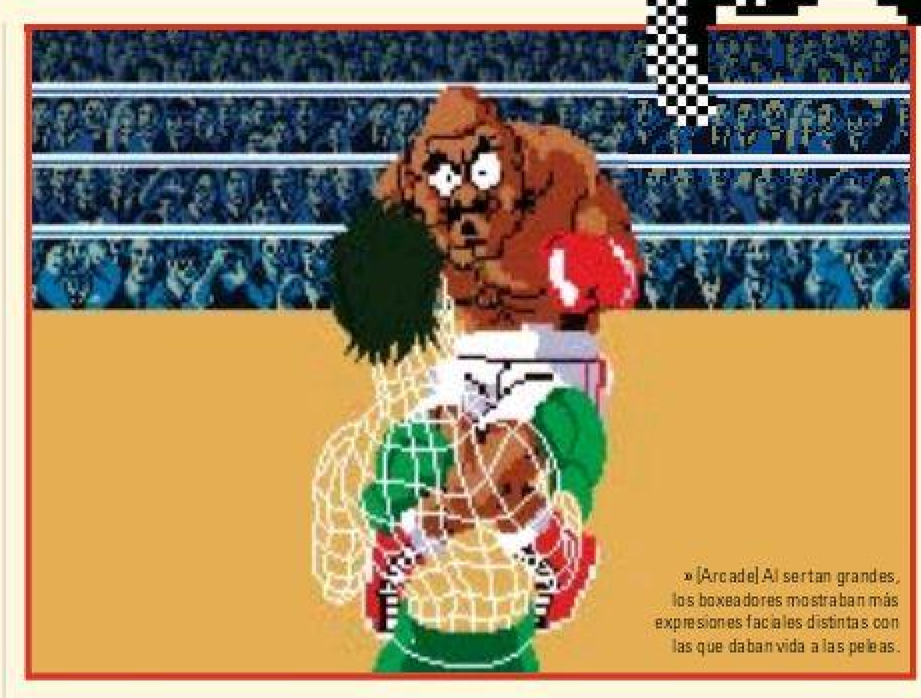
La compañía comenzó a investigar y, como resultado, logró una nueva tecnología de manejo de sprites, que permitía su escalado y rotación. Pero dadas las limitaciones del hardware, solo un único sprite podía ser manipulado, y no podía tener scaling y rotación al mismo tiempo.

El otro factor era un problema de stock. El enorme éxito de *Donkey Kong* había llevado ▶

Punch-Out!!

▶ a Nintendo a comprar monitores al mismo ratio que estaba vendiendo el juego, pero cuando las ventas se paralizaron, la compañía tenía gran excedente de monitores. Para liberar este stock, se tomó la decisión de crear una coin-op que usara dos monitores. Esto presentaba un problema a Nintendo: ¿qué tipo de juego podía usar un único objeto escalable? Después de intentar crear un juego de velocidad con dos monitores y fracasar, llegó la inspiración. Un boxeador siempre tiene un único oponente, haciendo que este deporte fuera ideal para el hardware en desarrollo. La segunda pantalla apenas era necesaria, pero se podía utilizar para enfatizar la "pompa" que rodeaba al boxeo – luces, enormes marcadores electrónicos, carteles... Además, se podía mantener la pantalla principal libre de follón para lograr el impacto deseado con el apartado visual.

Gran parte del "feeling" único de *Punch-Out!!* se puede atribuir a dos miembros clave del equipo – el diseñador de juego Genyo Takeda y el artista Shigeru Miyamoto. La visión de Takeda fue que el juego debía estar orientado al mercado americano – EE.UU. no solo era el centro del mundo del boxeo, su mercado arcade era enorme. La primera idea que Takeda tuvo para diferenciar el juego fue un control realista usando guantes de boxeo. Esto cayó por su propio peso cuando se le preguntó a Miyamoto, quien manifestó que prefería los controles tradicionales con joystick – un irónico giro de los acontecimientos, dada su actual creencia en la intuitiva naturaleza del control por movimiento. El juego final se lanzó con un joystick y 3 botones. Más exitoso fue el deseo de Takeda de crear personajes memorables, y él mismo dio con nombres en inglés que reflejaban las características de cada púgil – Glass Joe tenía una débil mandíbula, mientras que el movimiento típico de Bald Bull le permitía cargar contra el jugador. Incluso las voces de los personajes fueron proporcionadas por miembros del staff de Nintendo América.



» [Arcade] Al ser tan grandes, los boxeadores mostraban más expresiones faciales distintas con las que daban vida a las peleas.

> **"Todo se volvía más satisfactorio cuando conseguías, finalmente, tumbar a un enorme oponente"**
> Makoto Wada

Los diseños originales de los púgiles fueron obra de Miyamoto, quien aún estaba en el departamento de planificación de Nintendo, muy orientado al arte. En aquel momento, la compañía estaba experimentando con una tecnología que permitía crear sprites a partir de imágenes escaneadas, y Miyamoto carecía de la confianza en su habilidad para alcanzar la calidad artística requerida para el juego. Como resultado, Nintendo buscó los servicios de una notable compañía de animación, Studio Junio, para producir cada frame individual de animación de cada boxeador. La tecnología de escaneado aún no estaba lista, y Miyamoto y su asistente tuvieron que dibujar imágenes pixeladas gigantes en papel cuadriculado basándose en los frames de animación provistos por Studio Junio. Incluso logró colar a Mario y Donkey Kong entre el público, lo que sembró las semillas de un interesante secreto en un juego posterior. *Punch-Out!!* no tuvo los increíbles gráficos de los juegos en LaserDisc con los que quería competir, pero causó grata impresión.

P*unch-Out!!* también cumplió en el frente de la jugabilidad. Cada pelea consistía en un único round de 3 minutos, en los que debíamos dejar KO al oponente. Esto requería un cuidadoso "timing" para esquivar a izquierda o derecha los puñetazos del rival – podías ver cuándo iban a golpear porque el blanco de sus ojos parpadeaba en amarillo – y entonces castigarles cuando aún tenían baja la guardia. Conectar con éxito una serie de golpes llenaba la barra "KO", pudiendo ejecutar un uppercut más demoledor. Derrotar a un oponente permitía avanzar al siguiente, con el juego volviendo a comenzar en un modo defensa del título tras derrotar al sexto, el campeón Mr Sandman.

Su debut en una feria, presentado por Larry Holmes, por entonces vigente campeón de los pesos pesados, también ayudó a que *Punch-Out!!* fuera un gran éxito. La demanda de una secuela llegó rápidamente, y *Super Punch-Out!!* entró en producción. Nintendo no arregló lo que no estaba roto, y solo introdujo un cambio importante en la jugabilidad – la inclusión de la





» [Arcade] Las patadas de Dragon Chan son muy dañinas y se esquivan con el nuevo movimiento de agacharse.

habilidad para agacharse tirando del joystick hacia fuera, como si intentaras arrancarlo de la máquina... Con la jugabilidad ya definida, el otro factor decisivo en el éxito de *Punch-Out!!* ya se podía tratar: los personajes.

Super Punch-Out!! incluyó cinco púgiles en lugar de los seis del original, pero estos tipos eran muy diferentes y más desafiantes. Los púgiles de *Punch-Out!!* eran boxeadores estandar – llevaban pantalón corto, lanzaban puñetazos normales y todos partían de una base similar. Desde el momento en que subías al ring en *Super Punch-Out!!*, Bear Hugger demostraba que ese ya no era el caso. El barbudo canadiense con peto era un luchador gigantesco, absorbía sin problemas los golpes al cuerpo y atacaba con hachazos a dos manos, algo que no se ve en un ring de boxeo. Otros luchadores seguían ese espíritu – Dragon Chan se basó en Bruce Lee y era capaz de saltar a las cuerdas para lanzar una patada voladora, por ejemplo. Esta aproximación funcionó bien, ayudando a establecer que los personajes eran una parte muy importante de la serie.

Con la ayuda de la herramienta de escaneo prevista para el original, *Super Punch-Out!!* fue producido en pocos meses y logró elogios similares a los de su predecesor cuando se lanzó a finales de 1984. *Arm Wrestling*, un spin-off cuyo mayor nexo con la serie *Punch-Out!!* fue la aparición de Bald Bull como el misterioso Mask X, le siguió en 1985. Nunca logró el mismo éxito que *Punch-Out!!* y sería la última recreativa original de Nintendo, que ya había iniciado su transición para centrarse únicamente en el mercado doméstico. Con Famicom muy establecida en Japón y NES arrasando en USA, en 1986 se tomó la decisión de que *Punch-Out!!* tuviera una versión doméstica.

Desde el principio, quedó claro que no podía ser una conversión directa. "Con la versión arcade teníamos esos impactantes duelos, donde dos enormes personajes peleaban entre ellos. Era un reto intentar recrear esto en una NES," explica Makoto Wada, quien acababa de unirse a Nintendo como diseñador de personajes durante la producción de *Punch-Out!!* para NES. "En lugar de intentar dibujar ambos personajes (jugador y oponente) tan grandes, nos centramos en mostrar el tamaño del rival. Esto condujo a que el personaje del jugador se volviera muy pequeño, lo que hizo más satisfactorio dejar KO a estos enormes oponentes. Así, de paso, fue como el púgil del jugador consiguió su nombre: *Little* Mac."

No solo se alteró el aspecto visual – para añadir profundidad en la versión doméstica se introdujeron varios cambios en la jugabilidad. Los combates pasaron a tener una estructura de 3 rounds y la barra de KO se eliminó, ▶



» [NES] El personaje favorito de Makoto Wada, King Hippo, tiene un punto débil muy apreciable…


» [NES] La escena de entrenamiento con Doc Louis se ha convertido en una imagen icónica de *Punch-Out!!*

LOS CONTENDIENTES

Con los años, Punch-Out!! ha inspirado a un montón de imitadores – separamos la paja de los campeones



FRANK BRUNO'S BOXING 1985

Coge tres de los púgiles de *Super Punch-Out!!*, añade un peso pesado británico famoso y tienes un micro éxito en 8-bit. Lo que no está claro es si esta pseudo-conversión realmente tiene algo que ver con Nintendo – a pesar de usar sus personajes, no figura ni en el juego ni en los créditos…



POWER PUNCH II 1992

Titulado en origen *Mike Tyson's Intergalactic Power Punch*, American Softworks tuvo que renombrar el juego cuando Tyson fue condenado por violación. Hay voces que afirman que este juego iba a ser la secuela oficial de *Punch-Out!!* pero no se demostró. Lo único seguro es que es un truño.



TELEROBOXER 1995

Este es obra de Nintendo, y guarda muchos parecidos con *Punch-Out!!* aunque luce más como *Rock 'Em Sock 'Em Robots*. Es algo durillo de jugar, pero es uno de los títulos más impresionantes de Virtual Boy, debido al excelente uso de los sprites para, potencialmente, crear dolores de cabeza con el efecto 3D.



WADE HIXTON'S COUNTER PUNCH 2004

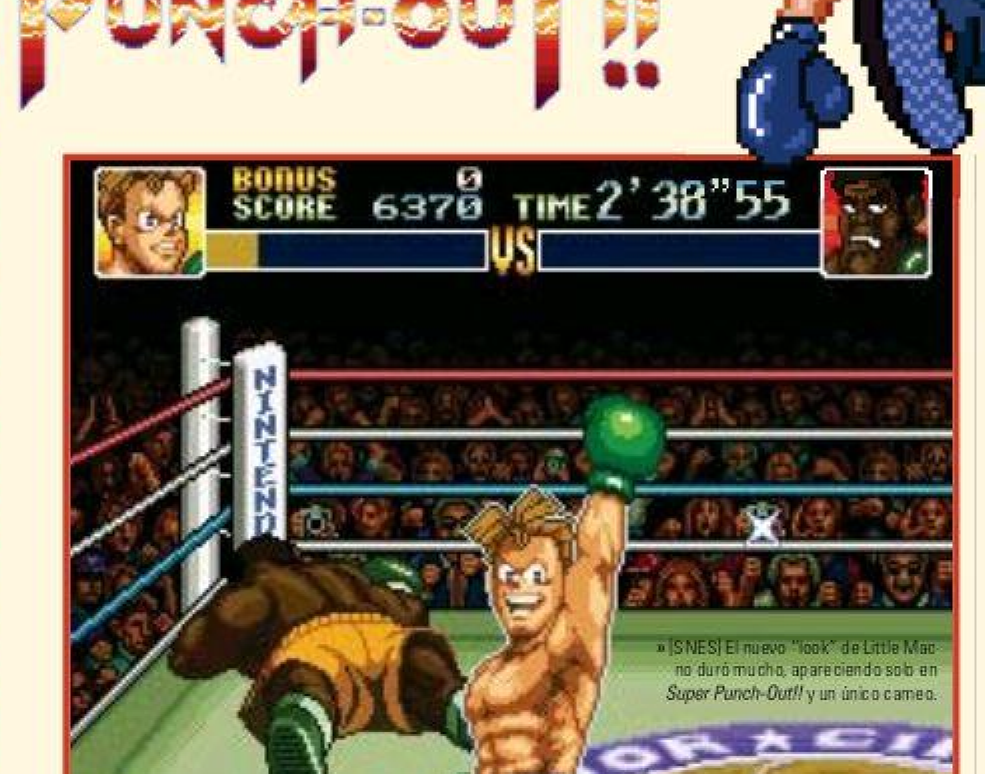
Este juego de GBA es una joya oculta – toma prestada su jugabilidad de la serie *Punch-Out!!* y comparte un énfasis similar en los personajes. El poder 2D de la portátil permite crear unos enormes sprites fantasticamente animados, que remiten a los dibujos animados.



MIKE TYSON: MAIN EVENT 2011

Este juego de iOS claramente apunta a la serie *Punch-Out!!*, incluso a la hora de conseguir la licencia de Mike Tyson. Parece más un juego Flash y sus personajes no terminaban de convencer, pero dado que era un juego digital gratuito y que ha sido retirado, ya no lo puedes probar.

Punch-Out!!



» [SNES] El nuevo "look" de Little Mac no duró mucho, apareciendo solo en *Super Punch-Out!!* y un único cameo.

▶ consiguiendo ahora los uppercuts al contraatacar los golpes del oponente. También se introdujo una nueva mecánica, con forma de corazones, que indicaba el espíritu de lucha de Little Mac. Golpear a lo loco no era aconsejable, ya que cada fallo o golpe bloqueado reducía los corazones. Llegar a cero causaba que Little Mac se cansara y fuera incapaz de golpear, obligándole a esquivar los ataques del oponente durante un breve periodo de tiempo.

Junto a los púgiles vistos en las recreativas, como Bald Bull y Vodka Drunkenski – rebautizado a Soda Popinski, para estar en sintonía con la política "para toda la familia" de Nintendo – llegó una oleada de nuevas creaciones que incluían a Von Kaiser y Don Flamenco. "Mi favorito es King Hippo," nos dice Wada. "Parece fuera de lugar cuando miras al juego en su conjunto, pero como fue uno de mis primeros trabajos, estoy emocionalmente ligado a él." Para ayudar a descubrir sus rutinas, Little Mac consiguió la ayuda de Doc Louis, quien, desde la esquina, le da pistas en los descansos entre asaltos.

Uno de los aspectos más memorables del juego de NES fue la inclusión de Mike Tyson, una idea que vino de Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo of America, quien había quedado impresionado del rendimiento del púgil después de haberle visto "en vivo". Demostraría ser un gran gancho de marketing – Tyson era el invicto e indiscutible campeón mundial de los pesos pesados, y el lanzamiento del juego en octubre de 1987 coincidió con una exitosa defensa del título. Aparte de aparecer en la caja y los anuncios de TV del juego, Tyson también era el último y más desafiante rival del juego. "Nunca olvidaré cuando noqueé a Mike Tyson en el sótano de la casa de mi niñez," recuerda Mike Inglehart, director de *Punch-Out!!* para Wii. "Fue uno de esos momentos en los que gritas y corres por la habitación para celebrarlo, él debía haberme noqueado más de cien veces antes de que ayudara a Little Mac a lograr el título."

Aunque Mike Tyson's *Punch-Out!!* fue bien recibido por el público y vendió más de un millón de copias, los problemas personales de Tyson llamaron la atención de la prensa durante los siguientes años. Poco después perdió el reinado de los pesos pesados con una derrota sorpresa a manos de James 'Buster' Douglas en febrero de 1990. Representado por una estrella con la que ya no quería estar asociado, pero con un juego que aún deseaba vender, Nintendo lanzó una versión revisada del juego titulada, simplemente, *Punch-Out!!* en verano de 1990. La nueva versión contaba con un nuevo oponente final, Mr Dream, que no era otro que Tyson con una nueva cabeza. Y, habiendo vencido a todos los que había para vencer en NES, Little Mac se tomó un pequeño descanso que duró años.

"En NES tuvimos que hacer el personaje del jugador más pequeño por necesidad, pero no estábamos satisfechos con ello," explica el productor cuando se le pregunta por el siguiente juego. Lanzado para SNES, *Super Punch-Out!!* fue una adaptación libre de su homónimo arcade, aunque el hardware más potente permitió a Wada y su equipo sortear las limitaciones que afrontaron con NES siete años antes. "Con la versión de SNES también pudimos plasmar el personaje del jugador a mayor tamaño, así que volvimos a un "Mac Mediano" y comenzó a parecerse más a la máquina recreativa," recuerda Wada.

De hecho, aunque SNES era incapaz de replicar el scaling de los luchadores del arcade, logró superar al juego original en casi todas las áreas. Los sprites eran más detallados y coloridos, mientras que Little Mac ahora era transparente, dejando atrás su simple apariencia wire-frame (o esquemático, de rejilla). Pero este no fue el único cambio en el diseño de Little Mac: mientras que los vídeos y pantallas del prototipo le mostraban con un look similar a su primera aparición, el juego final cuenta con un rediseño completo, incluyendo pelo castaño.

Con la perspectiva del juego volviendo al estilo de las recreativas, también su jugabilidad volvió. Se fueron los corazones y las ▶

> **"Nunca olvidaré cuando noqueé a Mike Tyson en el sótano de la casa de mi niñez"**
> Mike Inglehart



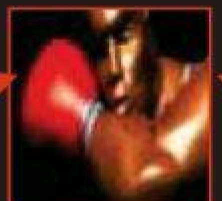
» [SNES] Los gritos de los entrenadores en pleno combate fueron novedad en el juego de SNES. Ayudaban a encontrar puntos débiles.



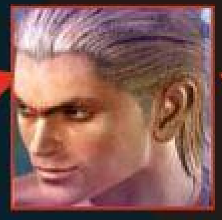
DUELO POR EL CINTURÓN

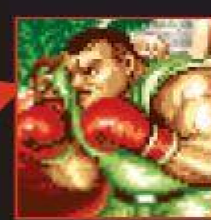
Ocho de los mejores boxeadores han entrado en liza para hacerse con el campeonato de pesos pesados de Retro Gamer – ¿quién ganará?

ROUND 1







LITTLE MAC VS TJ COMBO

■ El mariscal del ring de *Killer Instinct* se hace con el control al principio, soltando una sucesión de rápidos y devastadores zurdazos y derechazos. Pero Little Mac se recompone, esquiva a la izquierda y conecta un devastador contra-uppercut, dejando KO a TJ mientras un chiflado con megáfono chilla "c-combo breaker!"

GANADOR: LITTLE MAC

DUDLEY VS ROGER

■ Un hombre sofisticado y con clase, Dudley está horrorizado con lo que ve en el ring frente a él – un canguro boxeador, ¿en serio? Sin que le preocupe ser un canguro, Roger comienza a preparar su ridículo puñetazo molinillo, soltándolo al mismo tiempo en que Dudley sale del ring entre las cuerdas – un golpe de KO.

GANADOR: ROGER

ROCKY BALBOA VS STEVE FOX

■ Un combate entre la juventud y la experiencia, en el que Steve Fox rápidamente se impone. Pero pronto se da cuenta de que, a pesar de su mayor nivel y pegada, es incapaz de tumbar a Rocky, como le pasó a Apollo Creed. Un combate que Rocky gana a los puntos en una controvertida decisión que hace rugir a la muchedumbre.

GANADOR: ROCKY BALBOA

MIKE TYSON VS BALROG

■ La tensión entre el público se puede palpar mientras estos dos se miran fijamente. Pero, lo que prometía ser un choque titánico, pronto se vuelve en amarga decepción. Después de que Tyson preguntara sin tapujos a Balrog si antes utilizaba otro nombre, la estrella de *Street Fighter* huye gritando algo sobre abogados...

GANADOR: MIKE TYSON

ROUND 2







LITTLE MAC VS ROGER

■ Roger llega al combate relajado y con poco que temer, ya que es un canguro. Y Little Mac está acostumbrado a encarar extraños oponentes, con años de práctica anticipándose a golpes telegrafiados. Así, mientras Roger prepara su devastador puño molinillo, Mac se agacha y responde con un fiero combo.

GANADOR: LITTLE MAC

ROCKY BALBOA VS MIKE TYSON

■ Una victoria no está en el guión de Rocky de esta noche – el tío más malo del planeta se echa encima de Rocky desde que suena la campana y el combate pronto se decanta de un lado. En Hollywood no hay revancha prevista para Balboa, mientras besa la lona tras aguantar apenas dos minutos... y allí se queda, inconsciente .

GANADOR: MIKE TYSON

FINAL ROUND



LITTLE MAC VS MIKE TYSON

■ Tyson comienza el asalto con una letal ráfaga, pero el juego de piernas de Little Mac consigue responderle. Al menos, al inicio. Te has enfrentado a la simulación cientos de veces y sabes que Little Mac puede ganar, pero esta no es la victoria que has logrado – esta es una de las 99 veces que has perdido. Tyson tumba al aspirante como suele hacer siempre, convirtiéndose así en el primer ganador del campeonato **Retro Gamer**.

GANADOR: MIKE TYSON

LEJOS DE LA "CASTA"

Arm Wrestling, el spin-off de Punch-Out!! no es el único juego que se aleja del material original...



PROFESSOR PAC-MAN 1983



Este arcade de preguntas y respuestas fue la primera vez que Pac-Man se aventuró fuera de sus habituales laberintos. Rápidamente se vio que la audiencia no estaba respondiendo al juego y, como resultado, se llegaron a fabricar pocas unidades y la mayoría fueron devueltas, haciendo que sea un juego muy, muy raro.

FANTASY ZONE: THE MAZE 1987

No está muy claro porqué Sega decidió hacer un juego de laberintos basado en su serie de shoot-'em-ups, lanzándolo además un par de meses después de *Fantasy Zone II: The Tears Of Opa-Opa*. Solo podemos asumir que fue debido al éxito de *Opa-Opa* en Japón durante los '80s...

STREET FIGHTER 2010 1990



Poco antes de liberar una de las mejores secuelas de todos los tiempos, Capcom lanzó este horrible run-and-gun, spin-off del juego de lucha original. La localización americana cambió el nombre del protagonista, Kevin Straker, a Ken, solidificando la conexión. Sobra decirlo, pero todos en Capcom quieren olvidarlo.

CHICAGO SYNDICATE 1995

En un momento dado, Sega estaba segura de que su serie de lucha *Eternal Champions* iba a ser algo gordo. De hecho estaba tan convencida que comenzó a lanzar spin-offs en 1995, el primero de los cuales fue este beat'em up con scroll para Game Gear, protagonizado por el ladrón profesional Larcen Tyler.

MR DRILLER 1999



Supuestamente desarrollado bajo el título provisional de "*Dig Dug 3*", *Mr Driller* se alejó del estilo del clásico arcade original y se convirtió en un híbrido entre acción y puzle. El juego mantiene su retro-conexión a través del argumento – el protagonista, Susumu Hori, es el hijo de Taizo Hori, el héroe de *Dig Dug*.



» [Wii] El aspecto 3D del juego de Wii permitió que personajes como King Hippo cobraran vida.

estrellas del juego de NES, mientras la barra de KO de la recreativa volvía. La principal añadido respecto a la versión arcade fue la habilidad para recuperar salud machacando los botones mientras el oponente estaba KO. En cualquier caso, como pasó con el juego de NES, se añadieron un puñado de luchadores para aumentar su vida útil. Así, de sus 16 púgiles, solo 5 nacieron de la recreativa, con las nuevas creaciones aportando una diversa variedad de estilos. Masked Muscle es un wrestler mexicano que te escupe agua a la cara y te da cabezazos, mientras que Mad Clown te lanza bolas de malabares.

Super Punch-Out!! tuvo buenas críticas en su lanzamiento, en 1994. La música era menos potente que en su antecesor, pero quienes lo analizaron alabaron el juego por su gran control y la fuerte personalidad de los púgiles. La mayoría señaló que el juego tenía la curva de dificultad más "amable" de toda la saga *Punch-Out!!*, algo que no tenía porqué ser malo. Pero, a pesar de esta gran aparición, Little Mac preparó su retiro tras *Super Punch-Out!!*, volviendo solo para ciertos cameos.

Sorpresa y júbilo fueron las principales reacciones que causó el anuncio de un nuevo *Punch-Out!!* para Wii. El desarrollo corrió a cargo de los canadienses Next Level Games, quienes se habían encargado de la serie *Super Mario Strikers*. "Fue un privilegio que nos dieran las llaves de una saga de Nintendo tan importante, así que quisimos asegurarnos de que mantendríamos los mejores aspectos de los juegos originales," explica Mike. "Invertimos mucho tiempo diseccionando cada versión y decidimos que los controles de la versión de NES eran los más sentido tenían, sin olvidar que los jugadores solo tenían que poner de lado sus Wiimote para tener el mando de NES en sus manos."

Como resultado, el juego fue más cercano a la versión de NES que a cualquier otra entrega de la serie, con el regreso de las estrellas y los corazones que, hasta entonces, eran exclusivos del ese juego. De hecho, las novedades fueron muy ligeras en términos jugables – la inclusión de controles de movimiento era inevitable, no así su inesperado modo multijugador. Estas batallas a pantalla partida enfrentaban a dos Macs hasta que uno se transforma en el enorme Giga Mac, un púgil más cercano a los rivales del juego que al heroíco aspirante al título.

La decisión de no introducir muchas mecánicas nuevas permitió a Next Level centrarse en los personajes. El "look" cel-shaded 3D ayudó a conseguir esta visión, como lo hizo el modo defensa del título, en el que los luchadores abordaban sus debilidades de forma hilarante, como King Hippo, quien protegía su estómago con la tapa de una alcantarilla. También se puso especial esfuerzo en transmitir la personalidad de cada púgil a través de la voz, como explica Mike. "Tomamos los diálogos de texto de anteriores versiones y dimos a cada personaje una voz en su lengua nativa, así Glass Joe pedía piedad temeroso en francés mientras que Bald Bull te gritaba en turco." El propio Mike


» [Wii] El multijugador es a pantalla partida, con cada jugador manejando a un Little Mac.

ayudó con el doblaje, dejando su voz a Super Macho Man.

Mientras que el juego solo añadió a Disco Kid como nuevo miembro del elenco de púgiles, el veterano espectador Donkey Kong salió de entre la multitud como contendiente sorpresa. "En Nintendo aman los secretos en los juegos y la idea vino de ellos durante el desarrollo," desvela Mike. "Cuando juego a títulos de Nintendo espero sorpresas y este detalle de diseño encaja con ese criterio. ¡No creo que nadie lo esperara!"

La decisión de Next Level de seguir la popular fórmula fue sabia, ya que *Punch-Out!!* obtuvo excelentes críticas en mayo de 2009. La familiaridad y la autenticidad de la experiencia fue alabada, siendo la principal queja la ausencia de personajes nuevos. A finales de año, los miembros del Club Nintendo de EE.UU. y Canada pudieron descargar *Doc Louis's Punch-Out!!*, una edición limitada del juego que permitía a los jugadores guantear con el entrenador de Little Mac por primera vez.

Desde entonces *Punch-Out!!* no ha tenido una nueva entrega, pero eso no significa que haya caído en el olvido – la aparición de Little Mac en el nuevo *Super Smash Bros* es prueba más que suficiente. Todas sus entregas han sido soberbias, con cada equipo de desarrollo reconociendo las cualidades del juego original que atrajeron a la gente. Con una ristra de queridos personajes a los que medirse y unas mecánicas que siguen conectando décadas después, nosotros esperaremos pegados al ring, por si Nintendo decide que *Punch-Out!!* merece un combate de regreso. *





CAMEOS ÉPICOS

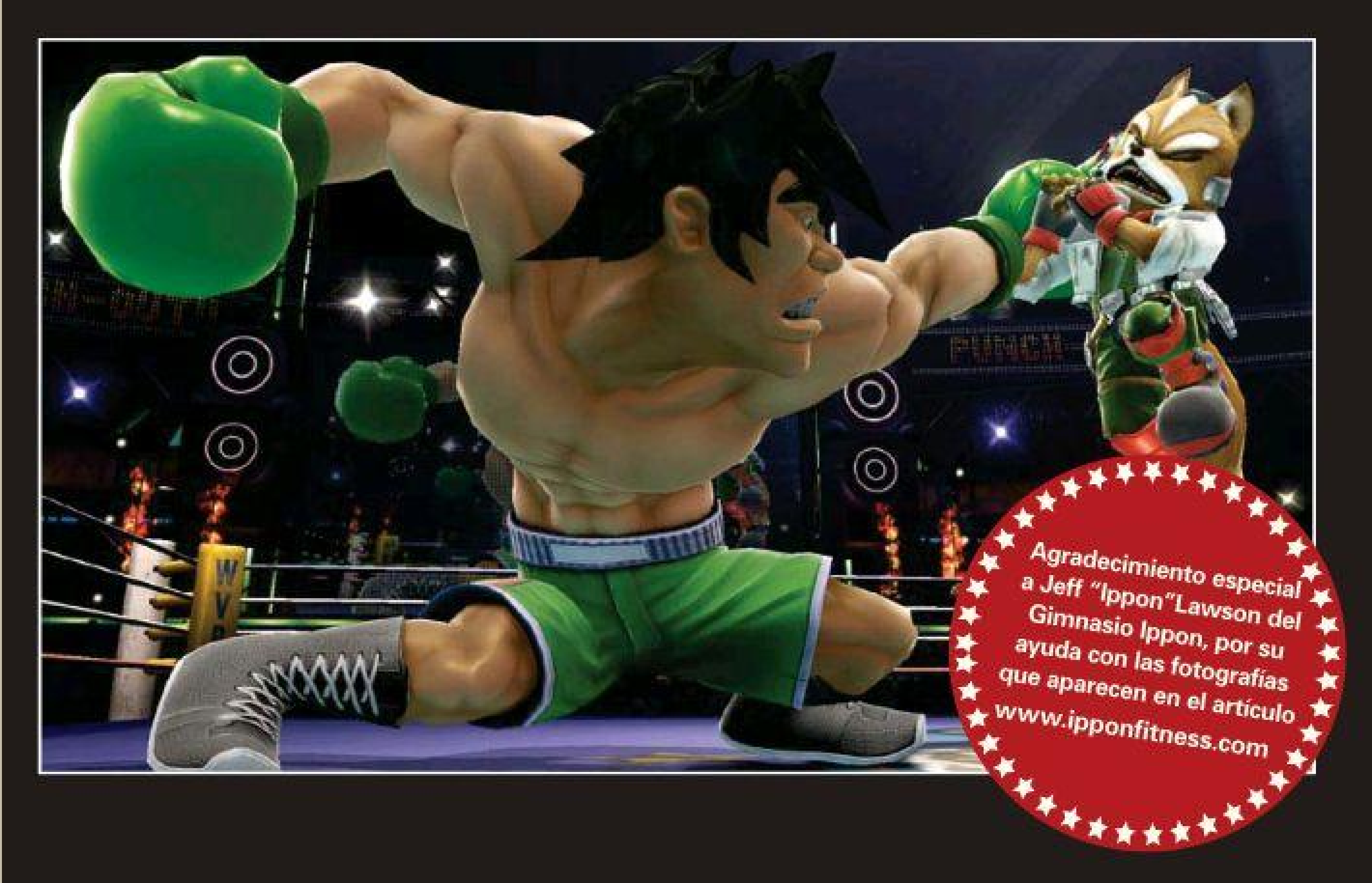
Las otras apariciones del clásico boxeador de Nintendo y porqué es perfecto para el nuevo Super Smash Bros

Tradicionalmente, Little Mac no ha sido una de las grandes estrellas de Nintendo, pero en la última década ha estado más activo en la búsqueda de un estrellato más amplio. Y mientras que *Punch-Out!!* ha aparecido frecuentemente en compilaciones de mini-juegos, como *Wario Ware* y *NES Remix*, Little Mac es más conocido por tres cameos concretos.

El primero fue en *Fight Night Round 2* de EA, donde apareció como luchador exclusivo (y oculto) de la versión de GameCube, donde se midió a leyendas como Muhammad Ali y Evander Holyfield. Aparece con el aspecto que lucía en *Super Punch-Out!!* de SNES, que por aquel entonces había sido su última aparición, e incluye el propio juego como bonus. Es un gran añadido, aunque Little Mac chirría un poco frente a oponentes realistas. Unos pocos años después volvió con su aspecto de NES al juego de Wii *Captain Rainbow*, que no salió de Japón. En ese juego, el protagonista que da título al juego, un super héroe de TV olvidado, ayuda a un grupo de estrellas de Nintendo olvidadas a conseguir sus sueños. Y, habiéndose vuelto rechonchete, Little Mac necesitaba perder peso para volver al boxeo.

Pero el último cameo de Little Mac es, sin duda, el más emocionante, ya que se ha unido al plantel de *Super Smash Bros* for Wii U y 3DS. Los fans de la serie sabrán que *SSB* no se anda con chiquitas a la hora de incluir referencias nostálgicas, y Little Mac se va a beneficiar de ello. Aparte de su indumentaria "normal", lo hemos visto con la rejilla verde de la recreativa *Punch-Out!!* original. Y mejor todavía, los fans del juego de Wii gozarán al saber que Giga Mac también estará en el juego, con la transformación siendo parte del ataque Final Smash de Little Mac.

No estamos muy seguros de por qué ha llevado tanto incluir a Little Mac, pues su status de boxeador lo hacía una de las elecciones más obvias para el popular juego de lucha multijugador de Nintendo, pero nos alegra que finalmente esté en él. Es divertido ver cómo se las apaña frente al resto de luchadores, mitos de Nintendo como Mario, Link y Pikachu o los invitados Sonic, Pac-Man y Mega Man. Por suerte no hay que esperar para comprobarlo, ya que las versiones de 3DS y Wii U llevan en las tiendas desde octubre y noviembre respectivamente.



Agradecimiento especial a Jeff "Ippon"Lawson del Gimnasio Ippon, por su ayuda con las fotografías que aparecen en el artículo www.ipponfitness.com

SEGA SATURN

Hace 20 años, Sega había conquistado la Tierra y ansiaba expandir su imperio a lo largo de la galaxia, pero malas decisiones y la aparición de un contendiente inesperado arruinaron sus planes. Nick Thorpe echa la vista atrás para descubrirnos las razones del fracaso de Saturn – y los motivos por los que nos sigue pareciendo una gran máquina.

Saturn era una máquina peculiar. A nivel tecnológico quedó rapidamente obsoleta ante la aparición de PlayStation, en el ecuador de los 90, pero a pesar de ello ha logrado envejecer sorprendentemente bien. Para comprender las razones del fracaso de Sega tenemos que remontarnos unos cuantos años atrás.

A principios de 1993, Sega estaba buscando una sucesora para su popular, aunque cada vez más desfasada Mega Drive – no tenían ninguna prisa por abandonar la plataforma, pero la compañía sabía que el reinado de su consola de 16-bit no duraría para siempre. Al igual que el anterior hardware, al frente del diseño de la nueva máquina estaría el equipo de ingenieros de Hideki Sato, en Sega Japón. Sin embargo, los tiempos estaban cambiando – cuando se diseñó la Mega Drive, Sega América era apenas una subsidiaria sin peso y Sega Europa aún ni existía. Pero el éxito de MD en la implacable guerra contra Nintendo hizo que las dos divisiones occidentales crecieran tanto en experiencia como en peso a la hora de tomar decisiones, y tanto en América como en Europa tenían sus propias ideas sobre cómo debería ser la siguiente máquina de Sega. Mientras el equipo de Sato se centraba en el diseño de la nueva consola, en EEUU. empezaron a oir cantos de sirena ▶




SEGA SATURN™
POWER
OPEN
ACCESS
RESET



» La Saturn podía conectarse al TV mediante S-Video, euroconector, antena y RCA.

▶ procedentes de terceros. Trip Hawkings le ofreció a Sega la oportunidad de subirse al carro de la 3DO. Incluso Sega América le propuso a Sony una alianza, con la que compartirían la propiedad del hardware y los royalties producidos por el software. Silicon Graphics Inc, que había ganado bastante notoriedad con su hardware, que había revolucionado el campo de los efectos especiales en Hollywood, también mantuvo conversaciones con Sega América. En los tres casos, la central japonesa cortó de raíz las negociaciones, y prefirió mantener en Japón la fabricación del nuevo hardware, por razones que nos explica Tom Kalinske, el antiguo CEO de Sega América, en la entrevista que podéis encontrar al final de este reportaje.

El equipo de Sato acabaría diseñando un hardware tan complejo como costoso. Saturn utilizaba dos procesadores SH2 de Hitachi, además de chips VDP customizados para los gráficos y un procesador Motororla 68EC000 para gestionar el chip de sonido. El hardware de Saturn supuso un gran avance respecto a las consolas de 16-bit, como nos explica Steve Snake, un antiguo programador de Iguana: "Tenía mucha más RAM, velocidad, y potencia gráfica y sonora. Ya no teníamos que enfrentarnos a limitaciones que teníamos a la hora de programar en las consolas de 16-bit."

Sin embargo, había (y sigue habiendo) cierta controversia a la hora de comparar el hardware de Saturn con el de sus competidores. La máquina de Sega tenía sus puntos fuertes – especialmente en lo referente al sonido – pero siempre se le tachó de ser bastante complicada a la hora de programar, lo que provocó que muchas veces los usuarios de Saturn tuvieran que esperar sentados a que llegaran las conversiones de títulos ya comercializados en PlayStation.

Era algo que experimentó muy de cerca Nick Burcombe, diseñador de *WipEout*. "A nivel técnico Saturn era inferior a PlayStation pero, por lo que yo recuerdo, no había tanta diferencia entre ambas máquinas como proclamaban la prensa y los fans de PlayStation." David Shea, quien trabajó en *Alien Trilogy* (la entrega PlayStation llegó al mercado cinco meses antes que la versión Saturn) recuerda bien lo que suponía trabajar con la máquina de Sega: "Saturn era mucho más complicada a la hora de programar en comparación a PlayStation. Utilizaba polígonos en forma de cuadrados, en lugar de triángulos, lo que suponía un quebradero de cabeza añadido. Además, Sony nos falicitó unas librerías de software impresionantes y un kit de desarrollo increíble para su época. Podías hacer cosas increíbles en PlayStation sin ser un genio de la programación." Pero no todos los desarrolladores comparten

DUELO DE MANDOS

Inicialmente, el resto del planeta recibió un mando de Saturn distinto al japonés. Veamos sus diferencias...

PAD JAPONÉS

BOTONES LATERALES
■ Buena pulsación, con un borde pronunciado para distinguirse del cuerpo.

BOTONES FRONTALES
■ De tamaño similar al mando occidental, aunque con mejor tacto y bordes más suaves.

D-PAD
■ De diseño similar al D-pad de Mega Drive pero con los bordes de la cruteta redondeados.

CUERPO
■ Sus elegantes curvas lo hacían mucho más atractivo que el pad occidental.

PAD OCCIDENTAL

BOTONES LATERALES
■ Además de feos eran poco fiables cuando estabas metido "en faena".

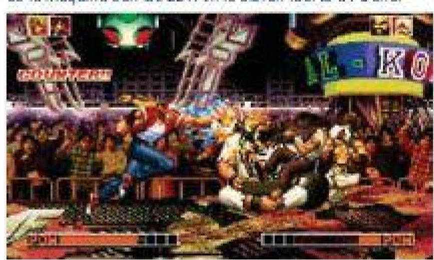
D-PAD
■ Su diseño cóncavo no ayudaba demasiado cuando uno estaba enfrascado en un juego.

BOTONES FRONTALES
■ Tenían un tacto "plastiquero", aunque eran sorprendentemente cómodos al jugar.

CUERPO
■ Angular e incómodo, con una curva mucho más pronunciada que el pad japonés.



» [Saturn] *Daytona USA* era divertido, pero dejaba patente los problemas de la consola con los "dientes de sierra".



» [Saturn] Los cartuchos de RAM multiplicaron el potencial de la máquina con las 2D. Ahí le dieron fuerte a PSone.

esas críticas hacia Saturn. Steve ofrece su propio punto de vista: "Siempre he oído a un montón de gente quejarse de que la consola no incluía ninguna librería de software, y que era demasiado complicada de programar. Es algo que jamás entendí. Las consolas anteriores tampoco venían acompañadas de librería alguna – estábamos acostumbrados a programar desde cero, y eso nos permitía exprimir al máximo cada máquina [...]".

Parecía evidente que para exprimir la Saturn era preciso entender la idiosincracia de la máquina – proyectos que funcionaban en otros sistemas podían fallar miserablemente si no se adaptaban minuciosamente al peculiar hardware de Saturn. "Cuando comencé el proyecto, tuve que confeccionar una demo para que id me diera su aprobación", nos comenta Jim Bagley, quien trabajó en una adaptación de *Doom* para Saturn. "Empecé extrayendo todos los niveles, el audio y las texturas de los ficheros WAD, y fabriqué mi propia versión Saturn a partir de aquello, y construí una primera versión utilizando el hardware 3D. Envié la demo, y un par de días más tarde, recibí una llamada de John Carmack, que estipuló que bajo ninguna circunstancia podría utilizar el hardware 3D, debía usar los procesadores a la usanza del PC. Afortunadamente me encantan los desafíos, y acabé utilizando los dos SH2 para renderizar los gráficos como en PC, recurriendo al 68000 para orquestar ambos procesadores." Las exigencias de Carmack supusieron un interesante desafío para Jim, pero este reconoce que aquello lastró al juego de Saturn, lo que se tradujo en un frame rate bastante pobre respecto al original..

Los primeros títulos dejaron patente los desafíos a los que se enfrentaron los desarrolladores. Saturn desembarcó en las tiendas japonesas el 22 de noviembre de 1994, acompañada de cinco tículos. Cuatro de ellos eran poco llamativos: el juego de tablero *Mahjong Goku Tenjiki*, el juego de misterio *WanChai Connection*, el puzzle *Tama* y una conversión de *Myst*. El título más fuerte era sin duda la conversión que Sega realizó de su más reciente éxito recreativo: *Virtua Fighter*. A pesar de algunas imperfeciones gráficas en forma de polígonos "bailones", las reviews fueron entusiastas. Las notas de prensa de la época hablaban de medio millón de consolas vendidas cuando aún no se había cumplido un mes de la aparición de Saturn en Japón. Sin duda, fue un gran comienzo.

Para desgracia de Sega, PlayStation debutó en las tiendas apenas dos semanas después que Saturn, junto a una impresionante conversión del *Ridge Racer* de Namco. "Recuerdo la primera vez que vi *Ridge Racer*, corriendo ▶

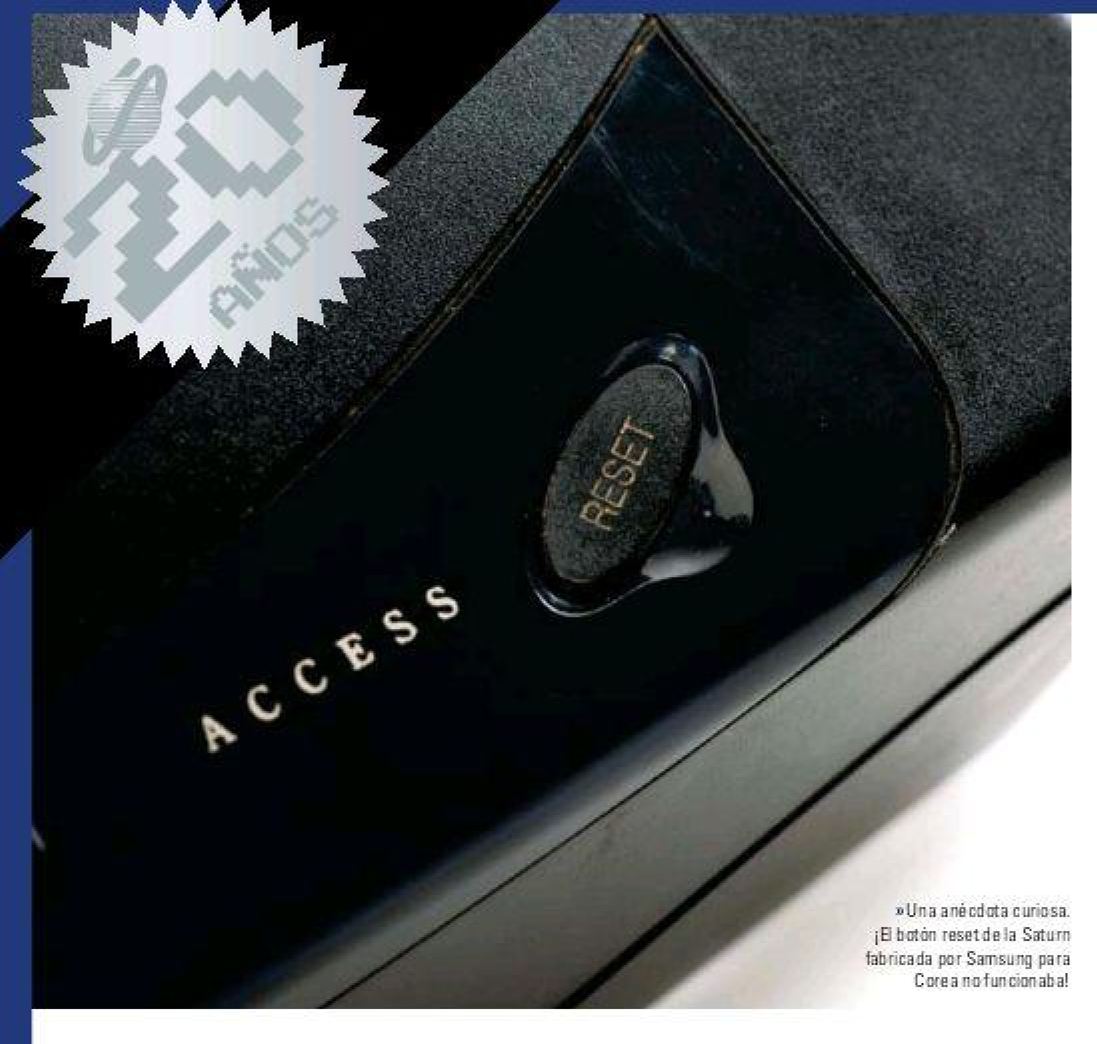


» La pila interna servía para fijar la hora y grabar partidas. Si se agotaba, estabas perdido.

ESPECIFICACIONES

Saturn y sus competidores, frente a frente

	PLAYSTATION	SATURN	NINTENDO 64
SOPORTE	**CD-ROM (hasta 650MB)**	**CD-ROM (hasta 650MB)**	**Cartucho (hasta 64MB)**
CPU	32-bit MIPS R3000A-compatible RISC (33.87 MHz)	Twin 32-bit Hitachi SH2 (28.6 MHz each)	64-bit MIPS R4300i (93.75 MHz)
RAM	**2MB RAM 1MB video RAM 512KB audio RAM**	**2MB RAM 2x 512KB video RAM 512KB audio RAM**	**4MB RAM**
RENDIMIENTO GRAFICOS 3D	180,000 polígonos por segundo con texture mapping y gouraud shading	200,000 polígonos por segundo con texture mapping	150,000 polígonos p/s con todos los efectos activados (corrección perspectiva texture mapping, shading, anti-aliasing texture filtering)
RESOLUCIÓN EN PANTALLA	**Mínimo 256 x 224 Máximo 640 x 480**	**Mínimo 320 x 224 Mínimo 704 x 480**	**Mínimo 256 x 224 Mínimo 640 x 480**
SONIDO	CD audio; SPU 24-canales ADPCM playback	CD audio; Saturn Custom Sound Processor 32-canales PCM playback and FM synthesis	Shared Reality Signal Processor 100-channel PCM playback (16-24 typical); soportaba otros formatos de sonido con codecs de software



» Una anécdota curiosa. ¡El botón reset de la Saturn fabricada por Samsung para Corea no funcionaba!

sobre un prototipo de PSone, y aquello me dejó sin palabras," nos comenta David. "Saturn no me produjo la misma sensación." En parte, esto fue debido a que a los primeros títulos de Saturn no aguantaban la comparación con los de PlayStation. Cuando *Daytona USA* llegó a Saturn, su control era impecable, pero sufría de los mismos problemas técnicos a los que se referían los programadores a los que entrevistamos: pobre frame rate y el siempre irritante pop-up, algo que no parecía afectar a los juegos diseñados para la máquina de Sony. *Battle Arena Toshinden*, uno de los primeros juegos de lucha 3D para PlayStation, desplegaba un mapeado de texturas en sus luchadores que hacía palidecer a *Virtua Fighter*. Como resultado, Saturn empezó a ganarse la reputación de ser una consola bastante más floja que PS a la hora de recrear gráficos 3D.

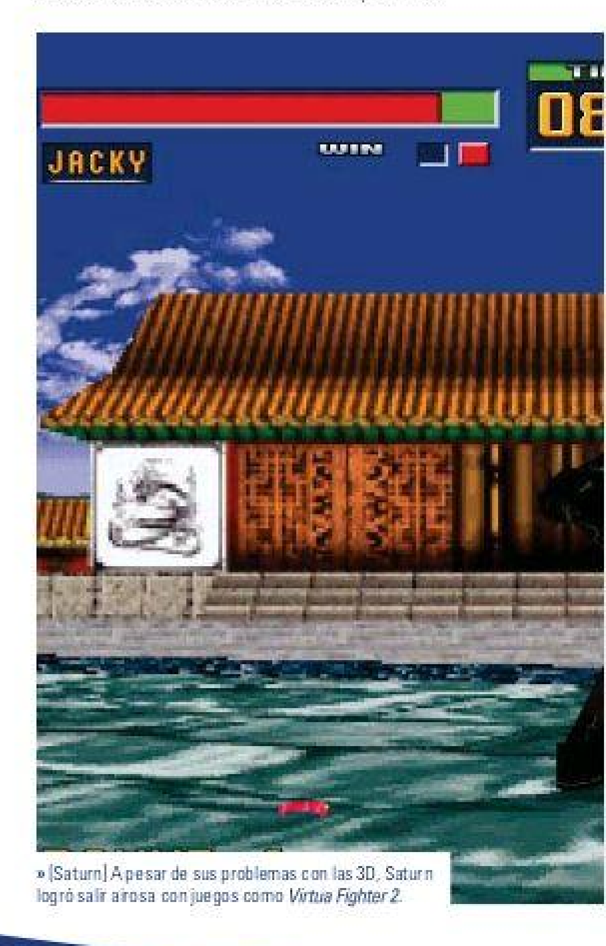
Consciente del peligro que suponía Sony y su máquina, el presidente de Sega, Hayao Nakayama, quiso tomarle la delantera a la competencia en Occidente, adelantando el lanzamiento de Saturn respecto a la fecha prevista inicialmente (septiembre de 1995). Nakayama se salió finalmente con la suya, pese a la oposición de las oficinas de EE.UU. y Europa. Sega desvelaría sus cartas en el primer E3 de la historia. Aquel 11 de mayo de 1995, Tom Kalinske no sólo presentó a la prensa occidental la Saturn y el precio con el que llegaría al mercado (399$), sino que además dejó atónitos a los presentes al anunciar que la consola se pondría a la venta ese mismo día.

Sony se pasó el resto de la feria saboteando a Sega... literalmente. Desinflaron el Sonic hinchable de Sega e incluso repartieron panfletos riéndose de la competencia y su nueva máquina. Aunque el golpe más contundente lo propinó Steve Race, antiguo empleado de Sega, que subió al estrado para desvelar el precio de PlayStation, en el que sigue siendo el discurso más breve e impactante de la historia de los E3. "299 dólares", dijo. Y acto seguido se bajó del escenario.

El precipitado lanzamiento causó no pocos problemas a Sega América. Solo pudieron suministrar máquinas a cuatro grandes cadenas, lo que provocó un soberano cabreo entre el resto, algunas tan decisivas en el mercado de EE.UU. como KB Toys. Para colmo, algunos third parties no tuvieron el tiempo de reacción suficiente para preparar el software para la máquina, lo que provocó que el día del lanzamiento sólo hubieran seis títulos disponibles, todos ellos de Sega. Los primeros compradores estaban hambrientos de títulos, ya que solo se comercializaron dos juegos más hasta septiembre (la fecha original que manejaba Sega América desde el principio). El lanzamiento europeo, adelantado a julio del 1995, fue igual de precipitado y mal coordinado. A finales de aquel año, Sega ya lo tenía realmente crudo para contraatacar a PlayStation, que había tenido un lanzamiento mejor organizado.

Afortunadamente, para entonces los programadores ya se habían puesto las pilas con Saturn y dejaron a punto las conversiones de tres exitosas coin-ops para la campaña navideña. *Virtua Cop* era un adictivo shooter sobre railes que ya había proporcionado pingües beneficios en los recreativos. *Virtua Fighter 2* ya estaba considerado el mejor juego de lucha de todos los tiempos cuando llegó a Saturn, y aunque el port doméstico no lucía tan bien como la placa, la conversión era sencillamente increíble, corriendo a 60fps en el modo de alta resolución de la consola. El tercero en discordia fue nada menos que su majestad *Sega Rally Championship*. Pero incluso el arcade de conducción de AM#5 (que batió el récord de ventas de un CD-ROM en Reino Unido) no pudo impedir que PlayStation siguiera en primera posición en la recién inaugurada guerra de los 32-bit.

Saturn no lograba remontar el vuelo en el mercado mundial, pero causaba conmoción en su Japón natal. ¿A qué era debido? En parte, a la adoración que sentían los nipones por las recreativas de Sega. En Reino Unido *Virtua Fighter 2* fue aclamado por revistas como *Mean Machines Sega* y *C&VG* y vendió razonablemente bien. Pero en Japón fue



» [Saturn] A pesar de sus problemas con las 3D, Saturn logró salir airosa con juegos como *Virtua Fighter 2*.

OBJETOS DE DESEO

Saturn desplegó una sorprendente variedad de modelos...



HI-SATURN NAVI
■ Este modelo de Hitachi incluía sistema de navegación GPS e incluso se le podía acoplar un monitor para echarse unas partidas en el coche.

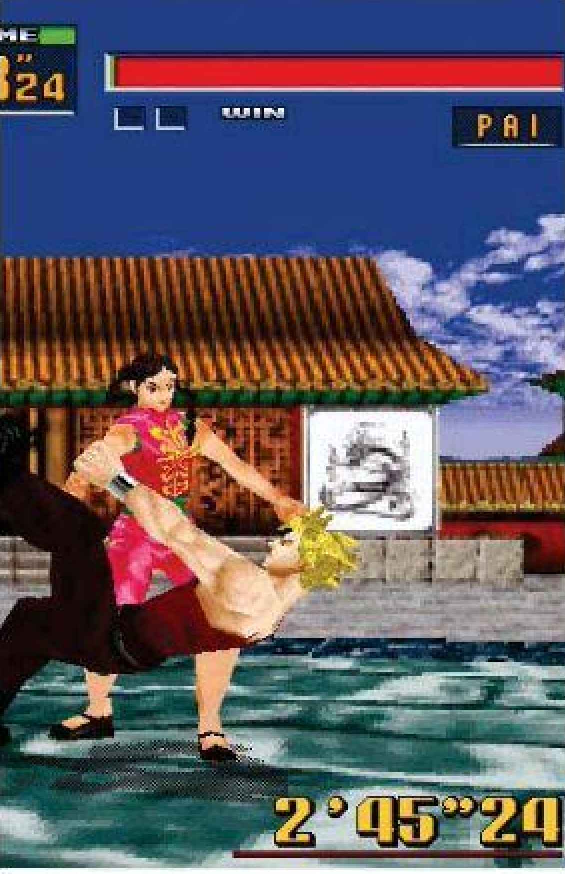
SATURN (JAPÓN)
■ El modelo estándar comercializado en tierras japonesas desde el primer día de su lanzamientos. Plástico gris y vistosos botones azules.

SATURN (BLANCA)
■ Japón acabaría acogiendo este modelo, más económico, con un ligero rediseño. Llegó a Occidente, aunque con su característico color negro.

SATURN (OCCIDENTE)
■ La consola se vistió de negro cuando llegó a los mercados occidentales, acompañada de un pad con nuevo diseño (que no cuajó).

SKELETON SATURN
■ Otra exclusiva del mercado japonés, se produjo en unidades muy limitadas (apenas 20.000) para promocionar el juego Derby Stallion.

» Juegos como *Burning Rangers* demostraron que Saturn sí era capaz de crear juegos poligonal de calidad.



"John Carmack me dijo que no podía utilizar el hardware 3D bajo ninguna circunstancia"

Jim Bagley

un auténtico fenómeno. Para dar una idea de lo que supone la franquicia para los jugadores japoneses, solo un dato: en una encuesta realizada en 2006 para determinar los 100 mejores juegos de todos los tiempos, los lectores de *Famitsu* situaron a *Virtua Fighter* por encima de *Sonic The Hedgehog*, *Super Mario World* y *Tetris*.

Esto tampoco bastaría para explicar el éxito de Saturn en Japón. Sin embargo, resulta más fácil de entender si consideramos que para finales de 1995, Sega contaba con gente del calibre de Atlus firmando RPGs exclusivos como, *Shin Megami Tensei: Devil Summoner* – que tuvo un éxito arrollador. Sega explotó la popularidad del género en tierras niponas a lo largo de los años sucesivos, lo que nos brindaría títulos tan gloriosos como *Grandia*, *Princess Crown* y la franquicia *Langrisser*. Tenemos que hacer una mención especial a la saga *Sakura Taisen*, que inspiró incluso un café temático en Tokio. El hecho de que todos estos juegos fueran exclusivos para Saturn (si no permanéntemente, si al menos durante un año), convirtieron a la máquina de Sega en una de las consolas favoritas de los fans del RPG.

A medida que avanzaba 1996, era evidente que Saturn estaba perdiendo fuelle fuera de su Japón natal. A Sega no le quedaba otra que bajar el precio de la máquina si quería seguir compitiendo con PlayStation. Aunque les costó lo suyo admitirlo. "Que os den, no os tenemos miedo, sois vosotros los que estáis aterrorizados, sois los que habéis echado a correr, y os vamos a patear el culo mientras trotáis", fue la respuesta de director de márketing de Sega Europa, Andy Mee, ante la bajada de precio de PlayStation. La realidad no podía ser más diferente. A pesar de las bravatas de Sega, en octubre de 1996 había tres veces más PlayStation en los hogares europeos que Saturn. Y la brecha estaba lejos de reducirse, sobre todo después de la cancelación del gran lanzamiento navideño que preparaba Sega, *Sonic X-Treme*, debido a problemas de desarrollo.

En junio de 1996 la cosa se puso aún más ▶



HI-SATURN

■ Saturn japonesa con botones blancos, fabricada baja licencia Sega por Hitachi, el gigante electrónico que fabricaba los dos procesadores SH2.



V-SATURN

■ Victor (más conocida como JVC) fabricaba la unidad de CD de Saturn y produjo este modelo para el mercado nipón con coloridos botones.

SAMSUNG SATURN

■ Las estrictas leyes de Corea del Sur obligaron a Sega a ceder la fabricación de la Saturn si quería distribuir su máquina en aquel mercado.



SEGA SATURN (SONIC STAMP)

■ Aunque Sega infrautilizó a su mascota durante el reinado de Saturn, sí puso su efigie en este modelo.



THIS IS COOL SATURN

■ Otra Saturn transparente, fabricada en unidades limitadas (50.000). Ahora cuesta un ojo de la cara en el mercado coleccionista. Malditos especuladores.

X8 lamgos © Sega Retro

LA 3ª DIMENSIÓN

Aunque Saturn no destacó por su potencia manejando polígonos, algunos juegos exprimieron su hardware al límite.











NIGHTS INTO DREAMS
SONIC TEAM

■ Amado por unos y ninguneado por otros, lo que es indiscutible es que *NiGHTS* nos ofreció algunos de entornos más espectaculares jamás vistos en Saturn, desde Splash Garden a Soft Museum. Aunque si tuviéramos que elegir uno, sería el duelo contra Wizeman, que desplegaba efectos sencillamente alucinantes.

SONIC R
TRAVELLER'S TALES

■ *Sonic R* logró fusionar las carreras con el universo plataformero de la mascota azul, de manera impecable. El juego desbordaba colorido y los escenarios lograban exprimir el hardware de manera loable, gracias al talento de Traveller's Tales, que incluso logró enmascarar la corta distancia de dibujado que solía lastrar a la consola. .

BURNING RANGERS
SONIC TEAM

■ El último lanzamiento del Sonic Team para Saturn sacó petróleo de las tripas de la consola hasta límites inimaginables desplegando transparencias, escenarios enormes y sorprendentes efectos de luz. Si sólo el resto de estudios hubieran explotado la Saturn de la misma manera, otro gallo le habría cantado a la pobre.

DEAD OR ALIVE
TECMO

■ Los programadores de Tecmo nos dejaron atónitos con esta conversión de su recreativa, capaz de llevar a Saturn gráficos en alta resolución y un frame rate de lo más suave. Incluso lograron salir airosos en lo que respecta a los escenarios, el principal escollo con el que se enfrentó AM#2 en su port de *Virtua Fighter 2*.

PANZER DRAGOON SAGA
TEAM ANDROMEDA

■ Una de las producciones más caras para Saturn, aunque el dineral gastado por Sega mereció la pena. Además de por su incontestable calidad, se ha convertido en una de las piezas más codiciadas por coleccionistas, debido a las limitadas unidades que se distribuyeron en Occidente.



» La entrada de cartuchos no se usaba para meter juegos sino para añadir más RAM a la consola.

▶ cruda cuando un nuevo competidor entró en liza. La esperadísima Nintendo 64 irrumpió en el mercado acompañada de un bombazo llamado *Super Mario 64*, que revolucionaría para siempre las plataformas y los juegos 3D. Aunque la máquina de Nintendo jamás cosecharía en Japón el éxito de Saturn, no tardaría demasiado en superarla en Occidente, desplazando a la consola negra a la tercera posición. Curiosamente, muchos fans de Saturn reaccionaron de una manera sorprendente a partir de ese momento. Conscientes de que la máquina de sus amores había perdido el favor de los third parties y la prensa, los fans comenzaron a agruparse y a mirar mas allá del mainstream.

Páginas web como Dave's Sega Saturn Page (www.sega-saturn.com) o UK:Resistance (www.ukresistance.co.uk) se convirtieron en puntos de encuentro entre propietarios de Saturn, que podían encontrar allí las noticias y reviews que muchas revistas ya no les ofrecían. Sega correspondió al amor de sus fans con estupendos lanzamientos, como conversiones de recreativas como *Virtual On* y *Fighting Vipers*, además de juegos exclusivos tan alucinantes como *NiGHTS Into Dreams* y *Panzer Dragoon Zwei*. Algunas third parties siguieron exprimiendo la máquina a conciencia, como quedó patente en el *Exhumed*, de Lobotomy Software (aunque los fans de Iron Maiden seguimos prefiriendo su nombre yanqui: PowerSlave), el fabuloso *Guardian Heroes* de Treasure o los inmensos juegos de lucha 2D de Capcom. Puede que Saturn no lo tuviera fácil para atraer a nuevos usuarios, pero sabía cuidar a la parroquia ya existente.

> **“No había tanta diferencia entre ambas máquinas como proclamaban la prensa y los fans de PlayStation”**
> Nick Burcombe

La decadencia de Saturn empezó a evidenciarse cada vez más a lo largo de 1997, en parte porque los estudios occidentales de Sega se dieron por vencidos y ya tenían la puesta vista en el futuro y el nuevo hardware que se avecinaba. “Jamás alcanzaremos a Sony, de eso no hay duda”, proclamaba Andy Mee en el primer número de *Saturn Power*, apenas unos meses antes de ser despedido cuando Sega empezó a recortar gastos. Bernie Stolar, CEO de Sega América, fue aun más explícito cuando dijo que “Saturn no es nuestro futuro” durante un discurso en el E3. Aunque fuera verdad, pecó de prematuro (por no decir otra cosa) al proclamar aquello en junio de 1997, dado que Sega aún seguía gestando su siguiente pieza de hardware, que tardaría aún un año y medio en ver la luz. Después de oír semejante frase, a los third parties, las distribuidoras y las tiendas ya no les quedaba ningún aliciente para seguir apoyando a la pobre Saturn, al menos en lo que referente al mercado occidental.

Por el contrario, aquel año fue el más prolífico para Saturn en el mercado japonés. En 1997 se lanzaron 351 títulos, muchos más de los que recibiría la consola de Sega en Occidente a lo largo de toda su vida comercial. Fuera de Japón, los jugadores más hardcore empezaron a acudir al



» [Saturn] Sega infrautilizó a Sonic, reduciendo su participación a spin-offs y recopilatorios.

mercado de importación en busca de los últimos matamarcianos 2D y los juegos de lucha que salían en Saturn, dos géneros que parecían abandonados en Occidente. Algunos de estos títulos hacían uso de cartuchos que añadían más RAM a la consola, lo que se tradujo en conversiones espectacularmente fieles de los últimos exitos recreativos de Capcom y SNK. En comparación, los ports de PlayStation eran mucho más pobres a nivel gráfico, con menos frames de animación. Las propias revistas, incluyendo las cabeceras españolas, dieron cada vez más cobertura al mercado paralelo de importación, loando entre sus páginas la calidad de las conversiones de *Metal Slug* o *X-Men Vs Street Fighter*, entre otros.

Saturn gozaba de una excelente salud en su Japón natal, pero PlayStation seguía reinando, de manera aplastante, en el resto del planeta. Y lo haría aún más tras el lanzamiento de *Final Fantasy VII*, en enero de 1997, que vendió dos millones de copias en apenas tres días. A diferencia de Occidente, donde Sega ya se había rendido, la central japonesa seguía apoyando a muerte a la consola, y puso en marcha una nueva campaña de márketing alrededor del personaje de Sega Sanshiro. Su popularidad no ▶

» [Saturn] *Panzer Dragoon* fue el proyecto más costoso que Sega afrontó durante la vida de la consola.



» [Saturn] La máquina lo pasaba realmente mal cuando llegaba el momento de portar juegos de otros sistemas.



» Algunos fans prefieren el mando occidental frente al japonés. Nosotros no nos contamos entre ellos.


» [Saturn] El colosal *Radiant Silvergun* se benefició de sus orígenes como recreativa (estaba construida sobre la placa ST-V).

▶ sólo volvió a disparar las ventas de la consola, sino que llegó a protagonizar su propio videojuego.

Para los fans de Saturn, 1998 fue un año agridulce. Occidente recibió juegazos del calibre de *Panzer Dragoon Saga* o *Burning Rangers*, pero ni siquiera estos fueron de levantar las ventas de la consola. Los japoneses, por su parte, disfrutaban además de la última joya de Treasure, *Radiant Silvergun*, y acudieron en masa a comprar *Sakura Taisen 2* (medio millón de unidades vendidas en la primera semana), pero Sega ya se estaba preparando para la irrupción de Dreamcast, lo que se tradujo en un notable bajón en el número de lanzamientos para Saturn respecto al año anterior. Apenas se comercializaron un puñado de títulos a lo largo de 1999 y 2000 (menos de 20 en total), incluyendo el excelente *Street Fighter Zero 3*.

Las razones por las que Saturn fracasó tan estrepitosamente en Occidente son fáciles de entender. Los gustos del gran público evolucionaron a lo largo de los años. Los gráficos poligonales se convirtieron en la norma durante la generación que compartieron Saturn y PlayStation. Y en ese campo, la máquina de Sega era muy inferior a la de Sony. Pero también es fácil comprender los motivos por los que se le sigue teniendo cariño a Saturn. La máquina de Sega adaptó de manera impecable algunas de las placas más queridas de los salones recreativos del ecuador de los años 90, y lo bordó especialmente en lo referente a los juegos 2D, que han envejecido mucho mejor que los mundos poligonales que se prodigaron en las consolas de 32-bit de la época.

Para su desgracia, Saturn jugaba en otra liga respecto a PlayStation y Nintendo 64, y aunque aquello fue su sentencia de muerte en los 90, con el paso de los años se ha convertido en su principal atractivo. En su catálogo no solo encontraremos grandes juegos, sino que estos son tan diferentes que complementan a la oferta que ofrecían Sony y Nintendo en sus respectivas plataformas. En los 90 puede que pensáramos que Sega estaba en otro planeta, pero hoy en día no podemos estar más agradecidos de que la Saturn estuviera a mundos de distancia de sus competidores. ✱

8 CLÁSICOS DE IMPORTACIÓN

Algunas de las mejores joyas de Saturn jamás llegaron a Europa. Para hacerse con ellas hubo que acudir al mercado paralelo. Pero el esfuerzo merecía la pena.



RADIANT SILVERGUN

DESARROLLADOR: Treasure **AÑO:** 1998

■ Todo en *Radiant Silvergun* es magistral. A nivel gráfico era un espectáculo que llevó el hardware de Saturn a sus límites. En cuanto a mecánica, nos impresionó con su equilibrado arsenal, su sistema de recompensas por colores – que sería refinado en su sucesor espiritual, *Ikaruga* – y algunos jefes realmente maquiavélicos. Incluso después de su lanzamiento en Xbox Live Arcade, las copias del original de Saturn siguen alcanzando precios de infarto en eBay. No es para menos, porque en una máquina repleta de grandes shooters, este sigue siendo el rey.

SHINREI JUSATSUSHI TAROMARU

DESARROLLADOR: Time Warner Interactive Ent.

AÑO: 1997

■ Desgraciadamente, su rareza y su demencial precio impidieron a muchos usuarios disfrutar de *Shinrei Jusatsushi Taromaru* (*Psychic Assassin Taromaru*). Este delirante juego fusilaba sin complejos elementos de *Shinobi* y *Alisa Dragoon*, combinando sprites con polígonos, y acabó rematando el cóctel con fantásticos efectos de scaling, rotaciones y criaturas extraídas del folklore japonés. Desplegaba una dificultad algo puñetera, pero sus impresionantes gráficos, su imaginativo diseño de niveles y unas animaciones estupenda compensaban los sufrimientos. ¿Os hemos dicho que podías trotar sobre vacas en estampida, a lo *Sunset Riders*?





MAGIC KNIGHT RAYEARTH

DESARR.: Sega, Working Designs **AÑO:** 1995

■ Basado en el manga de las CLAMP, *Magic Knight Rayearth* es un auténtico tesoro para fans del RPG, minuciosamente adaptado al mercado yanqui por Working Designs (esta gente siempre lo bordaba). Entre sus mayores virtudes estaba un sistema de combate muy divertido y unos gráficos 2D para caerse de espaldas. Desafortunadamente llegó a EE.UU. en 1998, con tres años de retraso respecto a Japón, y hoy en día cuesta un ojo de la cara en eBay. Una buena opción si no dominas el japonés para exprimir el resto de los RPG nipones de Saturn.

KONAMI ANTIQUES: MSX COLLECTION ULTRA PACK

DESARROLLADOR: Konami **AÑO:** 1998

■ Saturn disfrutó de recopilatorios memorables, desde los *Generation* de Capcom, a las distintas entregas de *Sega Ages* (aquí sólo llegaron tres, en forma de pack sin los remixes de audio). Konami reunió los tres discos para PlayStation que recopilaban sus clásicos de MSX y los fusionó en un único lanzamiento. 30 clasicazos que incluían joyas como *Yie Ar Kung-Fu* o *Gradius*. Una alternativa ideal para todos los que crecimos con Amstrad y Spectrum y siempre mirábamos con envidia al vecino del MSX.



DAYTONA USA: CIRCUIT EDITION

DESARROLLADOR: Sega **AÑO:** 1997

■ Vale, *Daytona* se distribuyó en Occidente, pero dejad que expliquemos por qué lo hemos incluido en lugar de otros títulos como *Gale Racer*. El *Daytona Championship Circuit Edition* que disfrutamos aquí mejoró el framerate, añadió dos circuitos más e incorporó nueva música. Pero *Circuit Edition*, editado en Japón, fue un poco más lejos al incluir el *Daytona Medley*, la posibilidad de alterar la mecánica de derrape de los coches y la posibilidad de correr en diferentes momentos del día (mediante una combinación de botones). Es la versión definitiva de un grandísimo arcade de conducción.

BUBBLE SYMPHONY

DESARROLLADOR: Ving **AÑO:** 1997

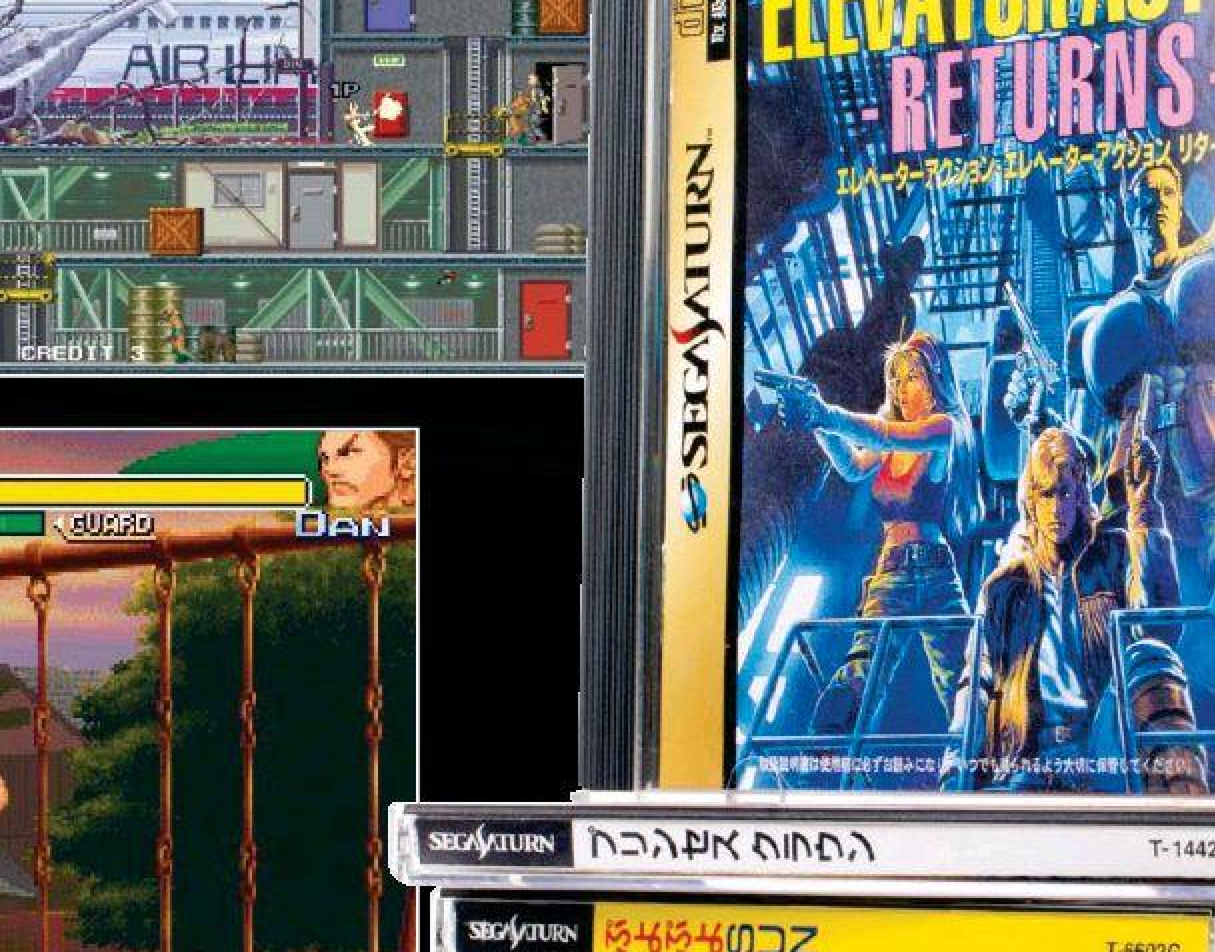
■ Existen otros estupendos plataformas de importación para Saturn, desde *Astal* a *Mizubaku Daibouken*, pero nos ha podido nuestro amor por Bub y Bob. A pesar de que vió la luz mucho más tarde que *Rainbow Islands*, *Symphony* recibiría el subtítulo de *Bubble Bobble II*. En cualquier caso, era todo lo que un fan de la recreativa original de Taito podría soñar. Hay cuatro dragoncetes para elegir, los jefes son una monada, es posible cargar los disparos shots y existen varias rutas a elegir. Es básicamente el *Bubble Bobble* que nos chiflaba de críos, con el volumen al 11.



ELEVATOR ACTION RETURNS

DESARROLLADOR: Ving **AÑO:** 1997

■ Impecable conversión de la recreativa de 1994, que actualizaba de manera magistral la mecánica del inolvidable Elevator Action de 1983. Los homenajes a Bond y el espionaje sesentero del original dieron paso en Returns a la pirotecnia y los furiosos tiroteos del cine de acción moderno. Un auténtico festín para amantes de las 2D con escenarios minuciosamente detallados y una estupenda animación para el trío protagonista y sus enemigos. En esencia era la misma mecánica del original, pero potenciada por un crono implacable y unos adversarios que escupían toneladas de metralla, en lugar de las lentas y entrañables balitas del 83.



STREET FIGHTER ZERO 3

DESARROLLADOR: Capcom **AÑO:** 1999

■ Las dos primeras entregas de *Zero* para Saturn llegaron a Occidente, pero *Street Fighter Zero 3* se quedó en su Japón natal. Impresionante port de la recreativa original, con un enorme repertorio de luchadores, una animación gloriosa (gracias a la utilización del cartucho de 4-MB) y escenarios que nos hacen añorar el reinado de las 2D. Además de añadir personajes como R Mika, Juni y Karin, Capcom pulió aun más la mecánica de la franquicia, incorporando tres estilos de lucha bautizados como 'isms' y el nuevo Guard Power Gauge.





ENTREVISTAMOS A TOM KALINSKE

El antiguo CEO de Sega América nos cuenta de primera mano cómo fue la creación y el lanzamiento de Saturn.

¿Cuándo empezó Sega a buscar un sucesor para Mega Drive?
La central japonesa había empezado a trabajar en el nuevo hardware muy pronto, hacia 1993. Recuerdo que mi jefe de R&D y yo mismo intentamos involucrarnos en la creación del sucesor de Genesis (Mega Drive) por aquella época.

¿Aquello fue un proceso natural o había cierta sensación de amenaza por parte de sus competidores?
Supongo que fue debido a un proceso natural, porque ya sabes que el hardware tiene una vida limitada. Ahora, en lo que respecta a mi opinión, yo quería mantener la Genesis viva el mayor tiempo posible - Quiero decir, yo no era partidario de traer otro sistema al mercado, forzosamente. Pensaba que Genesis aún tenía bastante vida por delante, pero era consciente de que teníamos que tener un nuevo hardware en la recámara. Sabíamos de la amenaza de la 3DO. De hecho, recuerdo que Trip Hawkins viajó a Sega Japón para intentar vendernos la máquina. Conocía bien a Trip, y fue una reunión muy interesante, pero aquello no nos convenció. Pensaba que era una máquina demasiada cara y el mercado acabó dándonos la razón.

En algunas entrevistas has mencionado que Sony y Silicon Graphics también mantuvieron contactos con Sega para desarrollar hardware...
Conocía a Jim Clark, presidente y CEO de SGI, y me contactó para contarme que su equipo había desarrollado un nuevo chipset. Pensaban que era perfecto para un sistema de videojuegos, así que Joe Miller (mi jefe de R&D) y yo nos acercamos a las oficinas de SGI, vimos las capacidades del chipset y nos pareció que era muy, muy bueno. Se lo consultamos a Hayao Nakayama (CEO de Sega Japón) e Hideki Sato (que dirigía el departamento de R&D de la central). Sato vino con su gente a evaluar el chip de SGI. Dijeron que su tamaño era excesivo y que sus capacidades de audio no eran todo lo buenas que deberían ser, asi que lo rechazaron. Jim me llamó posteriormente y me dijo "¿Y qué hacemos ahora?. A lo que le respondí que había otra compañía en Seattle con la deberían hablar. Así lo hicieron y aquello acabaría siendo el germen de la siguiente consola de Nintendo.
En el caso de Sony, habíamos trabajado muy de cerca con ellos en EE.UU. Me hice muy amigo de Olaf Olafsson y Mickey Schulhof, por aquel entonces presidente de Sony America, y colaboramos juntos en unas cuantas cosas, entre ellas juegos de Mega-CD. Más adelante nos ofrecieron crear una plataforma de hardware conjuntamente. Asi que Olaf reunió a sus

muchachos de R&D, y Joe Miller y yo nos sentamos con ellos a elaborar una hoja con las especificaciones técnicas para el nuevo sistema. Nos fuimos a Japón y nos reunimos primero con Sony, y estos dijeron "adelante, es una buena idea, hagamos juntos el nuevo hardware". Después de todo, estaba cansado de perder dinero con el hardware y pensaba que era un gran trato porque éramos mucho mejores que Sony, en aquella época, a la hora de desarrollar software. Compartiríamos las pérdidas en el hardware y ambos sacaríamos tajada del software que vendiésemos– ¡éramos superiores en ese campo, asi que ganaríamos mucho más dinero!. Luego fuimos a Sega Japón y Nakayama y la Junta nos dijeron "¿Estáis locos? No queremos ayudar a Sony, no tienen ni idea de hacer videojuegos", asi que tumbaron el trato.

Luego darían el salto en solitario al negocio de de las consolas y lo hicieron muy bien. ¡Tenían una gran máquina!

¿Se rediseñó drásticamente el hardware de Saturn para responder al producto de la competencia?
No creo que ese fuera el caso. Cuando Joe Miller y yo evaluamos la Saturn, pensamos que sus especificaciones deberían haber sido mucho mejores de lo que eran – por ejemplo, Joe siempre fue tuvo en mente la conectividad online y quería incorporarle conectividad a internet. Quería que la máquina corriera a mayor velocidad, y algunas otras cosas que ya no recuerdo. ¡No me lo podía creer cuando descubrí que ninguna de nuestras sugerencias se habían incorporado al diseño de la Saturn!

Has mencionado que no estabas a favor de un lanzamiento tan precipitado, que piensas que aquello fue un error. ¿Pero Sega Japón tampoco os tuvo en cuenta en este aspecto, verdad?
Grité hasta quedarme afónico, mientras nos obligaron a hacerlo. Para empezar, la Saturn no me volvía loco, precisamente. Pero además, cuando uno lanza una consola debe contar con el suficiente software para respaldar el lanzamiento. El plan original era lanzarla en otoño, e incluso para entonces no habríamos contado con el suficiente software, en mi opinión. Y de repente recibí aquella llamada de Nakayama en la que dijo "Tenéis que lanzarla durante la feria" – pero...¡No estábamos preparados! Acto seguido me dijo la cantidad de hardware que nos iba a enviar para su distribución y le dije que era insuficiente. Me ordenó que eligiera un par de retailers y que les sirviera las consolas solo a ellos, para empezar. Así que seleccioné a un par de retailers y lo anunciamos en la feria, diciendo que la Saturn estaría disponible en las tiendas desde ese mismo día. La sala se vino abajo, pero los responsables de las otras cadenas de tiendas se enfadaron cuando descubrieron que ellos no podrían vender la consola y que ni siquiera podríamos suministrarles software. Aquello no era la manera de lanzar una consola.

> **"Muchas tiendas se enfadaron cuando descubrieron que no podrían vender la consola"**
> Tom Kalinske sobre el lanzamiento

La ventaja que ofrecía el lanzamiento sorpresa era pequeña, teniendo en cuenta que sólo dispondríais de cuatro meses de ventaja – ¿Qué esperaban lograr los japoneses en tan poco tiempo?
En Japón tenían la corazonada de que si salíamos antes, engancharíamos a los compradores más ansiosos y estos no comprarían la consola de Sony. Aquello era una teoría que, como todos sabemos, no se cumplió.

¿Te mantenías en contacto con tus colegas europeos? ¿Qué opinaban ellos sobre la Saturn?
Por supuesto, estaba en contacto con tipos como Barry Jafrato – ninguno de nosotros quería un lanzamiento tan precipitado, sin software suficiente, e hicimos causa común. ¡Creo que se resistieron a ello más que nosotros!

Disfrutaste de mucha libertad durante tus inicios en Sega, pero da la impresión de que en 1995 la directiva japonesa cambió de actitud. ¿A qué crees que fue debido?
Supongo que algo cambió por allí, sin que yo fuera consciente de ello. Imagino que sería debido a que – y es algo que aprendí de colegas japoneses más tarde – Nakayama solía acudir a las reuniones en Japón para decir a los tipos de la central de Sega cosas como "¿Por qué no tenéis tanto éxito como Sega América y Sega Europa? ¿En qué estáis fallando? Y la verdad es que si uno se fijaba en las cifras, realmente estaban fallando en Japón – no vendían demasiado hardware, jamás tuvieron éxito con Sonic, no tuvieron éxito con los juegos deportivos y con otros géneros. Sólo cosecharon cierto éxito con los juegos de estrategia y los RPG. Y como te puedes imaginar, cuando llevas tiempo en la compañía y Nakayama y los otros jefes vienen a gritarte, preguntándote por qué no eres como los tipos de América y Europa, empiezas a sentir cierta antipatía hacia tus colegas occidentales. Asi que empezaron a desmerecer nuestro trabajo frente a Nakayama y otros miembros de la junta – "Eh, no deberiáis dejar a estos tipos hacer esas cosas, no están haciendo lo correcto, no es la manera de trabajar de Sega". Después de un tiempo, supongo que acabarían influenciando a Nakayama hasta el punto de que empezó a creerles más a ellos que a nosotros. Y empezó a rechazar todo lo que sugeríamos desde Occidente.

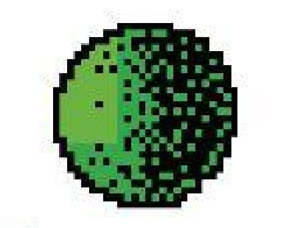
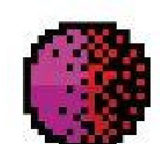
¿De qué manera Sega intentó contraatacar a PlayStation en las navidades del 95?
Intentamos cerrar un buen catálogo de títulos para la campaña navideña, e hicimos varias promociones para contraatacar de alguna manera. Pero para entonces ya había decidido que era el momento de irme de Sega y hable de ello a Nakayama, creo que fue justo por Navidad. Voló a América e intentó convencerme de que no lo hiciera, pero entendía mis motivos. Siempre tendré un gran recuerdo de él, y creo que simplemente se vió forzado por los mandos intermedios de Sega, como al parecer sucede habitualmente en Japón – no puedes ir en contra de tus mandos intermedios todo el rato y pretender mantener tu puesto de CEO. Entendí su situación y él entendió la mía.


» Tom fue el principal responsable del éxito de Mega Drive en Occidente. Abandonaría Sega poco después del lanzamiento de Saturn.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
» **DESARROLLADOR:** HEWSON CONSULTANTS
» **LANZAMIENTO:** 1987
» **PLATAFORMAS:** VARIOS
» **GÉNERO:** RUN-AND-GUN


Exolon

Tras haberse bregado en Mikro-Gen, Raffaele Cecco se hizo un nombre trabajando como freelance para Hewson Consultants. Rory Milne nos descubre los secretos de Exolon, su debut bajo el sello Hewson.

Cuando le preguntamos sobre su transición de trabajador a tiempo completo en Mikro-Gen a freelancista, Raffaele Cecco no se pone sentimental. "Las cosas en Mikro-Gen empezaron a ir mal tras la hecatombe de *Shadow Of The Unicorn [NdT: La apuesta por el Micro-Plus, un ambicioso periférico que sustituía la ROM original del Spectrum les salió muy cara].* Hasta entonces los programadores solíamos trabajar en una oficina apartada del resto de la compañía, pero nos llevaron a unas nuevas oficinas, donde teníamos que trabajar junto al resto de departamentos. Aquello no les hizo ninguna gracia a los programadores, y solo fue cuestión de tiempo que todos nos largásemos."

Mikro-Gen ya no era la misma pero a pesar de ello Raffaele desarrollló su primer proyecto como freelance para ellos – mientras trabajaba aparte en un segundo título más ambicioso. "No creo que estuvieran muy contentos con mi marcha, así que les dije que haría *Cop-Out* como freelance, a modo de ofrenda de paz. Estaba inspirado en un shooter de 'policías y ladrones' que había visto en los recreativos, y no me exigió demasiada dedicación mientras estaba preparaba *Exolon*. Ya tenía la 'oficina' montada, dado que por aquel entonces muchos programadores teníamos ordenador en casa para experimentar con ellos fuera del trabajo."

Exolon compartiría con *Cop-Out* una mecánica arcade y lineal, además del desarrollo por pantallas de una creación anterior de Raffaelle, el shooter *Equinox*. "El diseño de esa clase de juegos estaba enfocado a incluir toda la acción y los puzzles en pantallas individuales – la diferencia con *Exolon* es que sólo había una salida en cada pantalla, al contrario que en *Equinox*, que desplegaba hasta cuatro potenciales salidas. El diseño de *Exolon* era algo más sencillo, dado que no tenía que preocuparme de introducir puzzles distribuidos en múltiples pantallas, lo que me permitió centrarme en el elemento arcade y potenciarlo mucho más que en *Equinox*."



» [ZX Spectrum] Superar estos cañones dobles exigía disparar, avanzar y agacharse constántemente.

> "Equinox estaba incluenciado por juegos como Commando y Jet Pack y el cine de acción de los 80"
> Raffaele Cecco

Las explosiones y los tiroteos casi constantes componían algunos de los elementos arcade más memorables de *Exolon*, en los que se denota la huella que dejó Hollywood tanto en este juego como en los anteriores. "Recuerdo vagamente la influencia de juegos como *Commando* y *Jet Pac*, además de que, por supuesto, los años 80 fueron la década de *Rambo*, *Terminator*, etc..., así que también hubo una fuerte influencia de aquello."

Tras marcar la dirección que seguiría *Exolon*, Raffaele eligió diseñar el juego directamente sobre la pantalla en lugar de crearlo todo a partir de stoyrboards, y le preguntó al animador Nigel Brownjohn si querría diseñar el personaje central. "¡Conociendo mi manera de trabajar, dudo mucho en que dibujara muchos bocetos! Todo estaba plasmado directamente sobre la pantalla, ya que no sabía dibujar. Prefería sumergirme directamente en la creación del juego para tener algo en funcionamiento lo antes posible. Aunque recuerdo haber utilizado papel cuadriculado para marcar la ubicación de los elementos de cada pantalla. Todos los ajustes se hicieron a medida que iba jugando y ajustando de nuevo. En Mikro-Gen usábamos un programa customizado que corría sobre el Spectrum. Creo que Chris Hinsley lo desarrolló antes de que yo llegara, e incluía un cable para conectarlo a la máquina de desarrollo desde la cual podías cargar los gráficos directamente. Tras abandonar Mikro-Gen seguí utilizando aquel software durante un tiempo. Podías dibujar moviendo el cursor con las teclas y con la barra especiadora se podían añadir o eliminar pixels. Aquello se diseño en aras de la ▶


» [ZX Spectrum] Algunas pantallas estaban divididas en dos alturas diferentes.


» [ZX Spectrum] Los obstáculos saltaban por los aires bajo el impacto de nuestros misiles.



» [ZX Spectrum] Estas esferas liberaban un montón de enemigos al ser destruidas.

CLÁSICOS DEL RUN-AND-GUN

Otros ejemplos memorables de este popular subgénero

GREEN BERET

SISTEMA: Recreativa **AÑO:** 1985

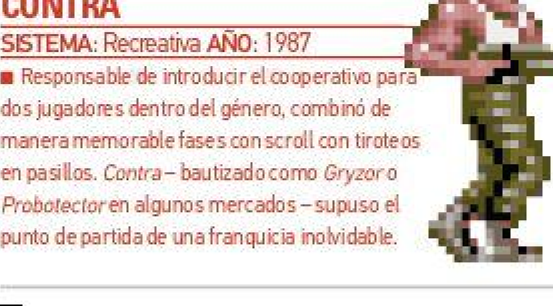
■ Aunque en ocasiones podíamos tirar de lanzallamas, el protagonista de *Green Beret* se abría paso entre los rusos, casi siempre, a cuchillada limpia. Este correoso clásico de Konami marcaría el camino a seguir por toda una generación de recreativas.



COBRA

SISTEMA: Varios **AÑO:** 1986

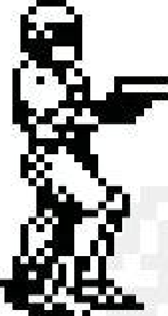
■ Tras haber firmado la conversión a Spectrum de *Green Beret*, Joffa Smith desplegó en *Cobra* una mecánica similar, aunque evolucionada. Las entregas C64 y CPC fueron decepcionantes, pero en Spectrum *Cobra* era una obra maestra rebosante de violencia, humor y diversión.



CONTRA

SISTEMA: Recreativa **AÑO:** 1987

■ Responsable de introducir el cooperativo para dos jugadores dentro del género, combinó de manera memorable fases con scroll con tiroteos en pasillos. *Contra* – bautizado como *Gryzor* o *Probotector* en algunos mercados – supuso el punto de partida de una franquicia inolvidable.



ROBOCOP

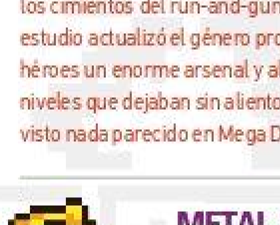
SISTEMA: Varios **AÑO:** 1988/89

■ Difícil elegir qué versión es más magistral: El *RoboCop* recreativo de Data East o el fabuloso trabajo que hizo el maestro Mike Lamb en Spectrum. Tampoco olvidemos la versión Amstrad CPC, con la que Ocean volvió a dejar patente su amor hacia la máquina de Alan Sugar.

GUNSTAR HEROES

SISTEMA: Varios **AÑO:** 1993

■ Treasure construyó su glosioso debut sobre los cimientos del run-and-gun ochentero. Pero el estudio actualizó el género proporcionando a sus héroes un enorme arsenal y al juego una serie de niveles que dejaban sin aliento. Jamás se había visto nada parecido en Mega Drive.



METAL SLUG

SISTEMA: Recreativa **AÑO:** 1996

■ Aparte de liberar prisioneros de guerra y hacer el cafre en tanques, *Metal Slug* es puro run-and-gun con el simple objetivo de liquidar soldados enemigos y acabar con los jefazos de cada nivel. Una jugabilidad a prueba de obuses y unos gráficos adorables lo convirtieron en un clásico.

> **“En ciertos aspectos, cada pantalla podía considerarse un puzzle en si mismo”**
> Raffaele Cecco

» [Amstrad] Raffaele Cecco solo necesitó un par de días para dar forma al excelente port de CPC.

» [C64] Nick Jones programó el *Exolon* de C64, combinando los gráficos de Spectrum y CPC.

» [Amiga] Raffaele Cecco no desarrolló las versiones de 16-bit, pero admiró su gran colorido.

▶ velocidad. Nigel Brownjohn era un animador brillante y desde el principio del desarrollo le pedí que diseñara el personaje. Creo recordar que añadí el exoesqueleto y el arma doble por mi cuenta, ya que resultaba bastante fácil hacerlo sobre la base del personaje.”

Sin embargo, mucho antes de hipervitaminizar a Vitorc (el protagonista de *Exolon*) y poco después de diseñar los primeros mapeados de bits del juego, Raffaele empezó a meterse de lleno en el código. “Me puse a ello tan pronto como pude disponer de algunos gráficos basicos – era demasiado impaciente como para esperar a tener un montón de gráficos. Posiblemente recurrí a algunos conceptos de juegos anteriores, pero la mayoría del código se escribió desde cero. Las técnicas para programar en Spectrum evolucionaban cada vez más, y siempre perseguías hacer algo completamente nuevo, llevar a la máquina hasta sus límites. Utilicé un ordenador “portátil” con *CP/M* – un sistema operativo aun más antiguo que el MS-DOS. El ordenador tenía dos disqueteras y un pequeño monitor de fósforo verde. Tenía el teclado incrustado en todo el conjunto, que abultaba como una maleta pequeña. Conectaba el trasto con el Spectrum a través del puerto del joystick de este último, tras hackearlo para que sirviera de puerto de serie. Podías escribir el programa en *Word Star* – un viejo procesador de texto – compilarlo con un compilador de Z80 y enviarlo directamente al Spectrum para testear el resultado. Aunque lento, el sistema era impresionante en aquellos tiempos.”

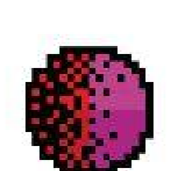
Desarrollar el código y los gráficos de *Exolon* al mismo tiempo, mientras otro se encargaba de la animación de Vitorc, permitió a Raffaele facturar una demo del juego con relativa velocidad. Por suerte, en Hewson compartían la afición de Cecco por la destrucción y respetaron su estatus de freelance. “Cree algunas pantallas del juego y a Andrew Hewson le encantó particularmente cómo la mochila lanzacohetes era capaz de destruir obstáculos. No tenían ninguna intención de desarrollar el proyecto dentro de sus oficinas, especialmente porque demostré que estaba haciendo grandes progresos por mi cuenta.”

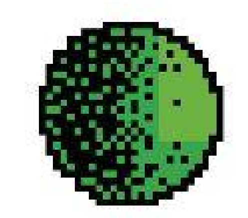


» [ZX Spectrum] Las pantallas sin enemigos, como esta, no solían abundar en *Exolon*.



Con el trato con Hewson garantizado, Raffaele pudo centrarse en expandir los elementos visuales que acabarían definiendo a *Exolon*. “El lanzacohetes aportaba un toque especial a la mecánica de disparo, en lugar de centrar la acción tan sólo en disparar a los aliens con el rifle. Seguía una mecánica bastante simple: los aliens en movimiento se destruían con el blaster, los obstáculos con los cohetes. Supongo que los cohetes cumplían la misma función que las granadas en otros juegos. El exoesqueleto y el





EL LEGADO DE RAFFAELE

Algunos de los clásicos alumbrados por Cecco



CYBERNOID

SISTEMA: Varios
AÑO: 1988

■ Frenético y exigente, este shooter causó conmoción por sus coloridos gráficos y contundente apartado sonoro (si teníamos la suerte de cargarlo en un equipo con 128K). Cuando consiguías aclimatarte al control de la nave, ya no había quien te despegara del ordenador.



CYBERNOID II

SISTEMA: Varios
AÑO: 1988

■ Aunque se asemeje a su predecesor, *Cybernoid II* se juega de manera distinta; el mayor tamaño de la nave hace que haya menos espacio para maniobrar. Es solo una anécdota, porque es igual de divertido a la hora de jugar y presenta un colorido y unos jefazos estupendos.



STORMLORD

SISTEMA: Varios
AÑO: 1989

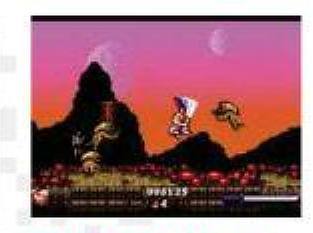
■ Sucesor espiritual de *Exolon* – aunque era muy diferente en cuanto a temática y mecánica. *Stormlord* era un run-and-gun con scroll y puzzles basados con objetos que impactó a toda una generación de chavales. No sólo por la calidad del juego, sino por aquellas inolvidables hadas en cueros.



DELIVERANCE

SISTEMA: Varios
AÑO: 1990

■ La secuela de *Stormlord* dejó atrás los puzzles y la exploración para centrarse en las plataformas y la mecánica shooter, con un arsenal diverso, salto doble y triple y la posibilidad de cabalgar sobre un dragón. Los gráficos, una vez más, dejaron patente la maestría de Cecco.



FIRST SAMURAI

SISTEMA: Varios
AÑO: 1991

■ Estupendo plataformas con grandes dosis de acción, la calidad de *First Samurai* no se correspondió con las ventas (que fueron muy pobres). La desaparición de Mirrorsoft apenas unos días después del lanzamiento del juego, privó a muchos usuarios de la posibilidad de comprarlo.



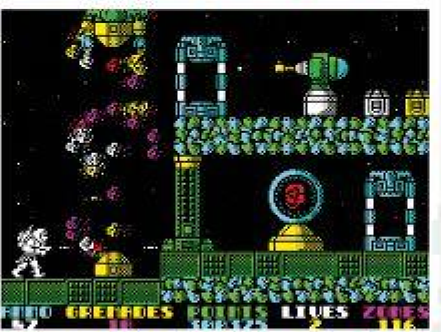
SECOND SAMURAI

SISTEMA: Varios
AÑO: 1993

■ *Second Samurai* mantuvo la estela trazada por su predecesor, aunque incorporó bastantes novedades, como el modo para dos jugadores, amén de niveles más lineales que los de *First Samurai*, en los que la exploración tenía menos peso. Lo mejor, sus jefazos y su acabado gráfico.

arma doble era el clásico Power-Up, algo parecido a lo que sucedía en los *Mario* con las setas que le hacían más grande y rápido. Pensé inicialmente en activarlos al recoger un objeto, pero en su lugar opté por la cabina, que lo hacía más interesante. El disparo doble suponía una evolución respecto a las situaciones en las que el jugador era obligado a caminar, agacharse, disparar y volver a empezar, paso a paso [...] El misil guiado se incorporó para añadir una sensación de pánico. Tan pronto como lo veías en pantalla sabías que tenías que buscar un parapeto o destruir su mando de control cuanto antes. Creo recordar que las cabinas de telefransporte estaban inspiradas en la película *La Mosca*, la de Jeff Goldblum. Los bichos que se liberaban al destruir las esferas estaban inspirados en los swarmers de *Defender*."

Por supuesto, Raffaele aún tenía que combinar todos estos elementos para crear los numerosos niveles de *Exolon*. "Una vez que tuve mi 'paleta' de elementos, me fue bastante fácil diseñar cada pantalla – desde los bocetos en papel cuadriculado hasta verlos en acción sobre la pantalla. Al ser un juego en el que morías instantáneamente, tenía que asegurarme de que el jugador no se enfrentara a demasiadas situaciones en las que el número de aliens y obstáculos hiciera imposible el avance sin morir en el intento [...]. Cada pantalla era, en varios aspectos, un puzzle en sí mismo, una idea que expandí posteriormente en *Cybernoid*. Las pantallas a dos niveles se incorporaron para explotar más la pantalla de juego, una vez que el jugador ya se había aclimatado al control y la mecánica de juego, con lo que se aportaba además más variedad a la hora de volver a jugar."



» [ZX Spectrum] *Exolon* nos obsequió con explosiones tan chulas como esta. Cecco y su amor por la pirotecnia.



» [ZX Spectrum] En los últimos compases del juego la dificultad de *Exolon* se disparaba.



MADE IN HEWSON

URIDIUM
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986

ZYNAPS
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1987

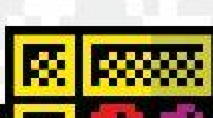
NEBULUS (EN PANTALLA)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1987

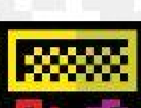
[...] Además de demostrar una vez más su talento como programador y grafista, Raffaele se esforzó por dar forma a los numerosos niveles mientras que su ex-compañero en Mikro-Gen, Nick Jones, obraba maravillas con el chip de sonido del Spectrum 128k y aportaba algunas ideas. "Nick se encargó de la música, porque era un pianista bastante bueno y un excelente programador. Recuerdo que me gustó bastante la música que hizo para *Exolon*. No recuerdo quién se encargó de los efectos de sonido – podrían haber sido obra de Dave Rogers, aunque no lo recuerdo con seguridad. Todos aportaron ideas para el juego, aunque no recuerdo nada específico. En cambio, sí que recuerdo a Andrew Hewson sugiriendo el nombre de 'Exolon' para el juego – debido al exoesqueleto que llevaba el protagonista [...]. El juego no me dió ningún quebradero de cabeza a nivel técnico. El diseño de los niveles y los gráficos fue lo que me llevó más tiempo. En Hewson Consultants estaban bien organizados, y siempre mantuvieron un ojo sobre el proyecto durante su desarrollo, así que no hubo sorpresas ni se requirieron grandes cambios cuando el juego estuvo finalizado."

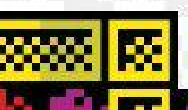
Raffaele recuerda la excelente acogida que tuvo *Exolon* entre la crítica como una reivindicación de su estatus de freelance. No le supuso ninguna dificultad firmar el excelente port a Amstrad, mientras Nick Jones se encargaba de adaptar sus gráficos al C64. "Fue genial leer todas aquellas críticas tan positivas, sobre todo porque era un proyecto freelance y muy personal, y no un título creado dentro del estudio. La conversión a Amstrad fue de lo más sencilla. Me ocupó apenas un par de días. Simplemente tuve que redibujar los gráficos, bajando la resolución y añadiendo más colores, además de reescribir las rutinas de los sprites y ajustar los efectos de sonido. Por lo demás, el código era idéntico. Nick hizo un trabajo brillante con la versión C64. Vivía relativamente cerca, pero dejé que se encargara de él por completo. Utilizó los escenarios de Amstrad y los sprites de Spectrum. Aunque por supuesto, tuvo que reescribir todo el código en lenguaje ensamblador para el 6502."

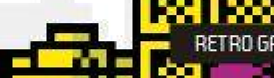
Aunque Raffaele no tomó parte en el desarrollo de los posteriores ports a Amiga y Atari St, debido a que estaba enfrascado en otros proyectos, le impresionaron sus gráficos. "Recuerdo lo bonitos que me parecieron los nuevos gráficos – aunque yo no los habría hecho así...¡ya que mi talento se limita a ocho colores!"

Cuando le preguntamos si habría cambiado algo de *Exolon* y le mencionamos el gran recuerdo que todos los fans tienen sobre este clásico de 8-bit, Raffaele aporta un par de ideas y una sincera y modesta reflexión acerca de la reputación de su juego. "No hubiera añadido nada más, salvo un par de detalle en la mecánica y algún nivel más. Habría estado bien incorporar alguna secuencia para el final aparte del típico 'congratulations'. Es halagador que la gente conserve tan grato recuerdo del juego. El interés que sigue despertando me sorprende. Supongo que hay mucho de nostalgia en ello, del recuerdo de tiempos menos estresantes. Estoy encantado de haber contribuido a ello, aunque sea mínimamente." ★





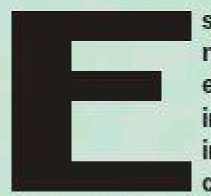





LA
EVOLUCIÓN DE
POKÉMON
TM



POKÉMON NACIÓ COMO UN FENÓMENO DE LOS NOVENTA, PERO SOBREVIVIÓ A SU PRIMERA ETAPA Y SIGUE SIENDO UNA FRANQUICIA FUNDAMENTAL. HEMOS HABLADO CON SUS DESARROLLADORES SOBRE LOS DESAFÍOS DE LA SAGA MÁS ALLÁ DE "HACERTE CON TODOS"



Es casi imposible no saber qué es *Pokémon* – incluso si no has intentado hacerte con todos alguna vez, seguro que conoces a una persona que lo ha hecho. Sus juegos han vendido más de 200 millones de copias y algunos han vendido individualmente más de diez por sí solos. Y es mucho más que un fenómeno de los videojuegos: desde que la saga se lanzó en 1999, la cara de Pikachu ha aparecido en todas partes, cartas y cines incluidos. Sin embargo, quizá te sorprenda saber que su origen data de 1990.

La saga *Pokémon* siempre ha sido desarrollada por o bajo el amparo de Game Freak, un equipo japonés que nació de un fanzine homónimo creado por el guionista Satoshi Tajiri y el ilustrador Ken Sugimori. "Cuando empezamos, algunos lectores eran programadores y tenían las habilidades y el hardare necesario, y por eso empezamos a producir videojuegos," Ken explicó en una entrevista a **games™** sobre la historia de la saga. El estudio debutó en 1989 con *Quinty*, un juego de puzles para la Famicom que se localizó en Norteamérica para la NES con el nombre de *Mendel Palace*. Ese mismo año, se lanzó la Game Boy y Game Freak empezó a vislumbrar un tipo de RPG asentado en su naturaleza portátil y en el uso del cable link. Para 1990, tenían listo un documento de diseño denominado 'Capsule Monsters'.



» Junichi Masuda ha estado en todos los Pokémon.



» Shigeru Ohmori ha dirigido los remakes de 3DS.

Si se examinan con un poco de cuidado los juegos de *Pokémon*, en el fondo responden a lo esquemas más típicos de los RPG de los años noventa, pero aplicando un par de cambios ingenioso. El primero es que, como entrenador de Pokémon, en lugar de un equipo de compañeros que crece con la historia, tienes monstruos que puedes ir intercambiando a tu

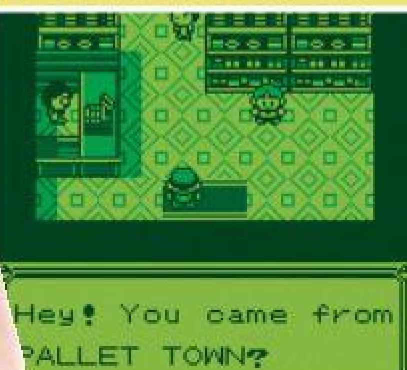


▶ gusto. Esta idea ya estaba en los primeros bocetos, aunque por entonces había una estadística de carisma de por medio. Al final, esto se simplificó a tener que reducir la vida de los Pokémon para capturarlos en una Poké Ball. Los monstruos tenían tipos especiales como fuego y agua, lo que los hacía más o menos efectivos entre sí. El otro aspecto diferenciador era el multijugador, atípico en los RPG de la época, y pensado en torno al combate y el intercambio de criaturas. Desde el principio, algunos Pokémon requerirían ser intercambiados con otros jugadores para evolucionar. Esto era algo clave en los documentos de diseño escritos por Satoshi Tajiri.

El giro final es que cada juego tendría con dos versiones mínimo, con un número de Pokémon ausentes en cada una. Para Shigeru Miyamoto, la mente creativa de Nintendo en la época y amigo y mentor de Tajiri, esto fue un golpe de genialidad: en lugar de poder obtener todos los monstruos jugando mucho, había que hacerlo jugando con otras personas. En la entrevista citada antes, Masuda explicó todo esto: "Muchos dicen que cuando juegas a videojuegos estás haciéndolo solo. Por eso quisimos crear una experiencia en la que pudieras jugar un juego pero también estar con tus amigos."

El desarrollo comenzó y se cambió el nombre *Capsule Monsters* a *Pocket Monsters* debido a un problema con su registro. Pese a haber sido concebido muy poco después del lanzamiento de Game Boy, *Pocket Monsters* no llegaría Japón hasta 1996 – para cuando el hardware monocromático ya estaba en las últimas. *Pocket Monsters Rojo* y *Verde* funcionó de acuerdo al modelo que hemos descrito ya. La misión principal consistía en conseguir las ocho medallas de los líderes de gimnasio que había por el mundo para poder luchar contra el Alto Mando y tu rival en una boss run final. Una vez hecho esto, el aspecto social del juego era imprescindible para conseguir los 150 Pokémon de los cartuchos.

La puntilla del jugeo la dio una última criatura secreta, el Pokémon número 151: Mew. Este monstruo de leyenda se añadió al final del desarrollo en el espacio disponible tras eliminar las herramientas de desarrollo, algo sin probar y que hoy en día no haría nadie. Por fortuna, Mew no causó problemas, todo lo contrario: era una solución. No se podía conseguir de manera corriente pero podía aparecer mediante fallos y los rumores de cómo conseguirlo llegaron a ser absurdos. Mew



» [Game Boy] Las misiones del juego trataban sobre cargar con un objeto o luchar contra el Team Rocket.



» [Game Boy Color] *Pokémon Oro* y *Plata* establecieron la norma de incluir nuevos Pokémon con cada secuela.

» [Game Boy Color] Aunque *Oro* y *Plata* se adaptaron a GBC, ambos funcionaban en la Game Boy original.

» [Game Boy Color] Los mapas reflejaban el ciclo de día y noche, con oscuridad y luces en las ciudades.

se pensó para ser distribuido en eventos especiales, el primero de los cuales fue una competición de CoroCoro Comics que atrajo a más de 70.000 personas. El boca a boca hizo el resto y el juego se recuperó de sus bajas ventas iniciales con ayuda de merchandising. *Pocket Monsters Rojo* y *Verde* se lanzaron en febrero de 1996, pero hasta el verano de 1997 no alcanzaron su máximo explendor de ventas.

Tras un montón de retrasos en su localización, *Pocket Monsters* – ahora renombrado a *Pokémon*, y con versiones *Roja* y *Azul* – llegó a los EEUU en 1998 y a Europa y otros territorios PAL en 1999. El lento crecimiento en Japón no sería un problema en estos territorios: *Pokémon* llegó con una gigantesca campaña de marketing, una serie de televisión, cartas y, claro, los videojuegos. Fue algo de locos, y la posterior versión especial, *Pokémon Amarillo*, protagonizada por Pikachu y con referencias a la serie, fue también una locura en ventas. En total, se llegaron a vender 23 millones de copias. Y mientras los juegos originales arrasaban en Occidente, Japón necesitaba una secuela, que llegó en 1999.

Pokémon Oro y *Plata* fueron una revisión masiva de los originales, con una nueva región, Johto, como nuevo inicio. La primera gran

“Aún es posible jugarlo con amigos a la vez y que todo el mundo se divierta”

Junichi Masada exalta el aspecto social de Pokémon

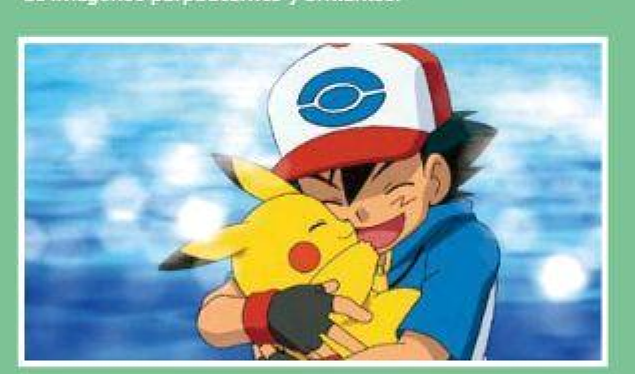
novedad fue el soporte para color en Game Boy Color, pero hubo cambios mucho más importantes, como un reloj alimentado por la batería del cartucho que afectaba al juego y que hacía más comunes ciertos Pokémon a ciertas horas o que algunos eventos no pasaran salvo en días específicos. Había nuevos Pokémon que solo se podían conseguir criándolos a partir de otros existentes o incluso conseguir movimientos exclusivos así. También se incluyeron dos nuevos tipos, Acero y Siniestr, lo que permitió ▶

EN OTRAS PANTALLAS

Es posible que la primera vez que te expusiste a la franquicia *Pokémon* no fuera con un juego sino con la serie de animación, que emitió inicialmente Telecinco en España y que ahora está en Boing. La serie trata de las aventuras de Ash Ketchum, un entrenador Pokémon acompañado siempre por su Pikachu y dos líderes de gimnasio, Brock y Misty, quienes luego serían reemplazados por otros acompañantes. Por el camino, combatían a los líderes de gimnasio y combatían contra los ineptos rivales del Team Rocket, Jessie, James y su Meowth parlante.

El anime ha sido un exitado y sigue en producción a día de hoy, con más de 850 capítulos y nada menos que 17 películas. La primera de ellas recaudó alrededor de 163 millones y fue por un tiempo la película sobre un videojuego con más ingresos hasta que en 2001 fue superada por *Tomb Raider*. Sin embargo, el anime suele ser criticado por su escasa calidad y por centrarse tantísimo en el Pikachu de Ash, que gana batallas que nunca podría en el juego.

El anime también ha tenido alguna polémica. Hay cinco capítulos fuera de circulación, ya sea por mostrar sensibilidad por desastres del mundo real o por el uso de armas. Sin embargo, el caso más famoso fue en un episodio sobre el Pokémon Porygon, que mandó a centenares de niños al hospital en 1997 por culpa del uso poco apropiado de imagenes parpadeantes y brillantes.



PokéDato

EL MÁS ANCHO Y EL MAS CORTO:

WAILORD: 1,450cm : JOTLICK: 10cm



modificar a viejos conocidos y crear un nuevo balance de criaturas. También se dividió la característica especial en dos para que no fuera tan injusta y, de paso, se arreglaron otros viejos errores, como la ventaja general del tipo Psíquico, que los tipos Fantasma o Dragón no tuvieran apenas ataques propios y un largo, pero que largo etcétera.

Sea como fuere, la gran revolución fue la llegada de 100 nuevas criaturas, que incluían desde una nueva etapa previa para Pikachu – su bebé Pichu – hasta una nueva evolución alternativa para Slowpoke, que requería un objeto para ser Slowking. También se incluyó un nuevo Pokémon especial a lo Mew, Celebi. Masuda, que se convertiría en director de la saga tras *Oro* y *Plata*, explica la filosofía tras estos nuevos monstruos: "Siempre me gusta dar con el número primero. Mientras pienso cómo va a ser el mundo, estoy pensando en la clase de Pokémon que la gente va a querer en él, y también en cuántos vamos a necesitar, por lo que primero pienso siempre en un número concreto".

P*okémon Oro* y *Plata* fueron un éxito global, con otros 23 millones de copias vendidas, pero en mucho menos tiempo que la primera generación por su rápida localización. Después llegó una tercera versión mejorada, *Pokémon Cristal*, pero un nuevo hardware ya estaba en el horizonte, Game Boy Advance, y una nueva generación de juegos ya estaba siendo gestada. Serían *Pokémon Rubí* y *Zafiro*.

Estos juegos se ambientaron en otra nueva región, Hoenn. "Con la región de Hoenn, quería transmitir una sensación de naturaleza

> "Siempre me gusta dar con el número primero"
> Cómo Junichi Masada comienza el proceso de introducir nuevos Pokémon en la serie

OTRAS ESPECIES

Hay un montón de juegos sobre criar bichos y ponerlos a matarse entre sí...



MONSTER RANCHER
FORMATO: PlayStation
AÑO: 1997

■ El spin-off de Tecmo tenía unos combates como los de *Pokémon*, pero un sistema de adquisición de monstruos muy diferente: se conseguían al poner discos de música en la unidad CD de PlayStation.



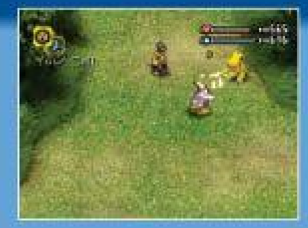
DRAGON WARRIOR MONSTERS
FORMATO: Game Boy Color
AÑO: 1998

■ Un spin-off del RPG de Square Enix. Fue el mayor competidor de *Pokémon* en Game Boy: ofrecía 15 bichos y un intrincado sistema de crianza que lo diferenciaban. Se hicieron remakes para PlayStation y 3DS.



JADE COCOON
FORMATO: PlayStation
AÑO: 1998

■ Ese look tan único del juego lo creó Katsuya Kondo, un animador y diseñador de personajes que trabajó en el Studio Ghibli en pelis como *Kiki's Delivery Service*. No vendió del todo mal y tuvo una secuela en 2001 para PlayStation 2.



DIGIMON WORLD
FORMATO: PlayStation
AÑO: 1999

■ La franquicia rival de Bandai nunca llegó al nivel de *Pokémon*, pero muchos recuerdan los juegos por haber crecido con ellos. La gran diferencia es que solo se podía elegir un acompañante Digimon durante toda la misión principal.



FINAL FANTASY XIII-2
FORMATO: PS3/Xbox 360
AÑO: 2011

■ El de en medio de la trilogía de Square Enix permitía capturar monstruos en medio de la batalla para usar como aliados. Había alrededor de 150 para conseguir y mejorar, como en *Pokémon Rojo* y *Azul*.



abundante", explica Masuda. "Cuando era más joven, mis abuelos vivían en Kyushu y les visitaba a menudo, y aprovechaba para pescar y cosas así, de modo que quise adaptar ese amor por la naturaleza." La corte de nuevos Pokémon incluía 125 nuevas criaturas, llevando el total de Pokémon a los 386. Sin embargo, aunque estaban todos soportados, solo se podían capturar 202, lo que creó un problema a los desarrolladores pues no se podían intercambiar con las versiones previas. Esto lo resolvieron posteriormente, pero de momento, el juego dio un gran salto en el sistema de combate, permitiendo combates por parejas y un nuevo sistema de habilidades pasivas que afectaban a los Pokémon en combate.

Sin embargo, el mayor paso adelante se dio fuera de los combates al incluir concursos de Pokémon donde lo importante no era la potencia de los ataques sino cómo lo juzgaran unos expertos dentro del juego. "Mientras estábamos desarrollando el juego, pensamos en muchas formas de que la gente pudiera disfrutar de los Pokémon sin meterse en combates", comenta Mausda. Sin embargo, *Pokémon Rubí* y *Zafiro* no vendieron tan bien como los anteriores: 'solo' alcanzaron los 16 millones de copias vendidas y a día de hoy sigue siendo uno de los juegos más vendidos de Game Boy Advance, con diferencia.

POKECRUPIER

Llevando las batallas del cartucho al tablero

Pokémon Trading Card Game se introdujo por primera vez en Octubre de 1996 en Japón como un spin-off inusual que vive ahora al margen de los juegos. Las batallas imitan a las del juego, pero hay diferencias importantes. Los Pokémon pueden evolucionar en medio del combate y hay que usar tokens de energía para atacar al enemigo o retirar a la criatura. El combate termina cuando un jugador no tiene más Pokémon en juego o el contrincante ha obtenido las seis cartas de premio.

Cuando *Magic: The Gathering* publicó Wizards Of The Coast para las audiencias anglosajonas en los Noventa, muchos ignoraron la mecánica de combates y simplemente coleccionaban las cartas. La popularidad de las mismas llevó a muchos colegios a prohibirlas, pensando que podrían traer problemas de abusos. Un Charizard brillante era la carta más preciada de aquella primera edición, y aún hoy en día puede pagarse un buen dinero por ella.

The Pokémon Company asumió el control global del juego de cartas en 2003 y lo ofrece tanto en su versión como cartas como de manera digital para PC, Mac y iPad. Sin embargo, si buscas una manera retro de disfrutarlo, el juego de cartas concibió un cartucho para Game Boy Color en 1998. Lo desarrolló Hudson Soft y se llama simplemente *Pokémon Trading Card Game*. Fue recibido con buenas críticas y ventas y tuvo una secuela solo para Japón en 2001. Tranquilos, esta secuela fue traducida por fans en 2012 y no es muy difícil de encontrar. Guiño, guiño.



» [GBA] La potencia gráfica de GBA permitió a los diseñadores lucirse un poco más con los mapas.



» [GBA] *Rubí* y *Zafiro* introdujeron facciones rivales a vencer, los Team Aqua y Team Magma.

> "Pensamos en muchas formas de que la gente pudiera disfrutar de los Pokémon sin meter combates"
>
> Junichi Masada explica por qué introdujeron los concursos de Pokémon



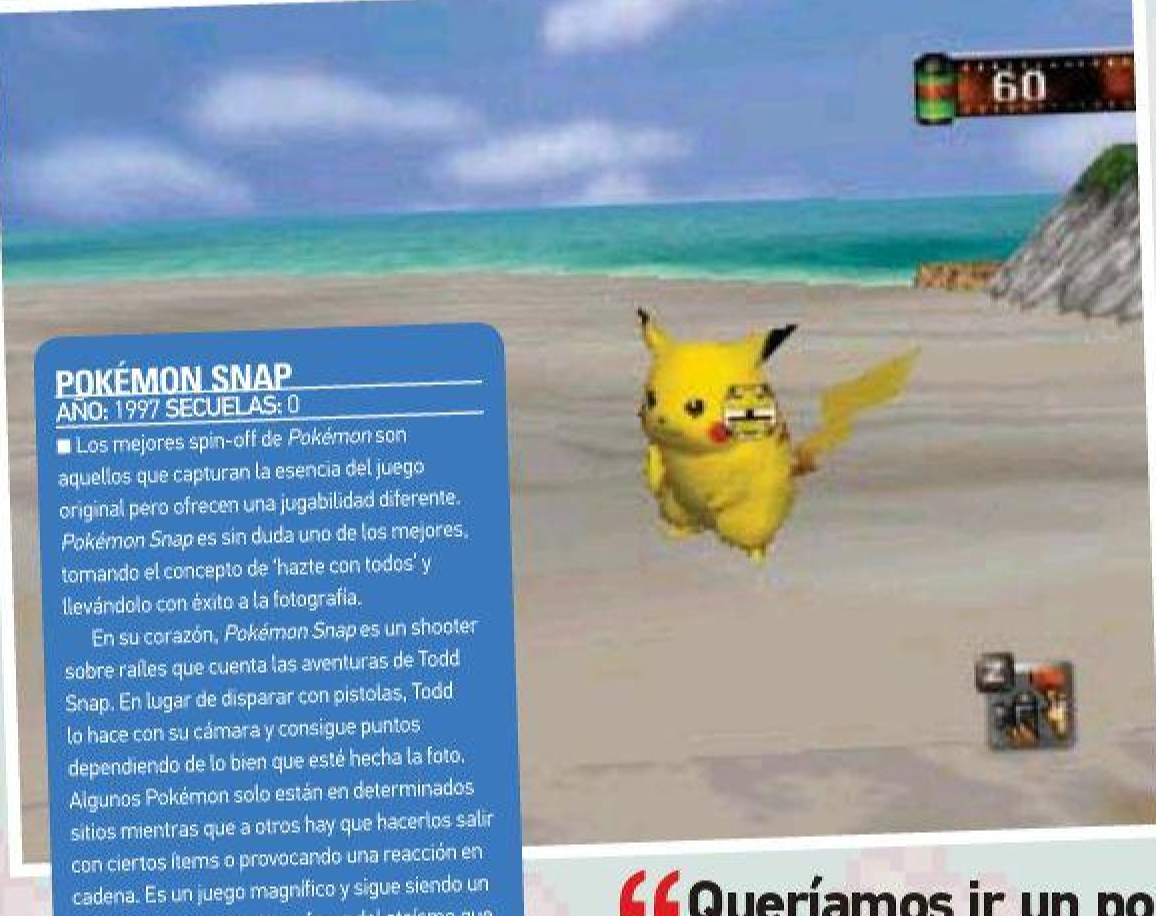
» [GBA] Ciertos ataques son más efectivos gracias a los combates por equipo de *Rubí* y *Zafiro* pues golpean a los dos enemigos.

En 2004, se lanzaron *Pokémon Rojo Fuego* y *Verde Hoja*. Fueron los primeros remakes y formaban parte de un plan que estaba hecho desde el lanzamiento de Game Boy Advance. "Una de las principales razones por las que hicimos estos remakes fue por razones técnicas, pues no podíamos comunicar una Game Boy antigua con una Game Boy Advance. "Mientras desarrollábamos *Rubí* y *Zafiro*, sabíamos que implantaríamos algún sistema para que los jugadores más recientes pudieran disfrutar de los viejos Pokémon, no solo de los nuevos. Lo mismo para los veteranos, que sin duda querrían volver a capturarlos para este juego". *Rojo Fuego* y *Verde Hoja* fueron unos remakes muy fieles a los originales y mejoraban sus gráficos y añadieron cierto contenido, así como las mejores ya vistas en *Rubí* y *Zafiro*, siendo lo más notable la nueva misión tras acabar el juego que enviaba a los jugadores a un archipiélago de islas con nombres numéricos. El éxito de ventas estaba asegurado, aunque de nuevo, la cifra de los originales no se alcanzó y se quedaron en los 12 millones de copias colocadas.

La Game Boy Advance iba a ser sustituida por Nintendo DS hacia finales de 2004, pero después de que *Pokémon Rojo Fuego* y *Verde Hoja* hubieran completado su ciclo vital, los ojos de los jugadores aún estaban puestos en los viejos sistemas. Por eso, Nintendo DS recibió en su lanzamiento un spin-off terrible denominado *Pokémon Dash* y para Game Boy Advance se lanzó *Pokémon Esmeralda*, un juego que venía a cumplir la misma función de *Pokémon Cristal* al garantizar una versión mejorada de *Rubí* y *Zafiro*, con historia ligeramente retocada, nuevos personajes y Pokémon animados en combate. Los fans de la saga tendrían que esperar dos años más, hasta 2006, para recibir la cuarta generación de Pokémon, esta vez sí, para Nintendo DS. ▶

LOS SPIN-OFF

Hay un montón de juegos sobre Pokémon por ahí sueltos, algunos son magníficos, otros prescindibles. Aquí repasamos la mayoría de ellos.



POKÉMON SNAP

AÑO: 1997 **SECUELAS:** 0

■ Los mejores spin-off de *Pokémon* son aquellos que capturan la esencia del juego original pero ofrecen una jugabilidad diferente. *Pokémon Snap* es sin duda uno de los mejores, tomando el concepto de 'hazte con todos' y llevándolo con éxito a la fotografía.

En su corazón, *Pokémon Snap* es un shooter sobre raíles que cuenta las aventuras de Todd Snap. En lugar de disparar con pistolas, Todd lo hace con su cámara y consigue puntos dependiendo de lo bien que esté hecha la foto. Algunos Pokémon solo están en determinados sitios mientras que a otros hay que hacerlos salir con ciertos ítems o provocando una reacción en cadena. Es un juego magnífico y sigue siendo un crimen y un argumento en favor del ateísmo que no exista una secuela a día de hoy.

HEY YOU, PIKACHU!

AÑO: 1998 **SECUELAS:** 0

■ Ambrella se inspiró en Tamagotchi, sin duda alguna, para desarrollar este particular *Pokémon*, pero no pudo llegar a la influencia y popularidad de las mascotas de bolsillo. Los jugadores tenían que usar el Voice Recognition Unit de Nintendo 64 para interactuar con Pikachu. Se podía hacer un poco de todo, desde pescar hasta hacer un estofado, pero los controles eran horribles y la tecnología de voz muy rudimentaria, haciendo la experiencia frustrante. Se hicieron secuelas espirituales como *Pokémon Channel* para la GameCube y los dos juegos de *PokéPark* para la Wii, pero también decepcionaron.



> **"Queríamos ir un poco más allá y hacer que los Pokémon aparecieran en medio del mundo"**
>
> Shigeru Ohmori hablando sobre una de las novedades de Rubí Omega y Zafiro Alfa





POKÉMON STADIUM

AÑO: 1999 **SECUELAS:** 1

■ Cuando Nintendo anunció que Pokémon iba a llegar a Nintendo 64, todos pensamos en un RPG 3D que nos dejaría locos. Estábamos equivocados. Pese a la decepción inicial, *Pokémon Stadium* demostró ser un spin-off fundamental para cualquier fan de Pokémon gracias a su habilidad para transferir mediante un Transfer Pak los Pokémon de *Rojo* y *Azul* para usarlos en glorioso 3D. Había cuatro copas, con el jugador pudiendo elegir también criaturas del propio juego. En esencia, era un juego solo de combates, pero el cambio de gráficos nos engatusó a todos. La secuela incluía a los Pokémon de *Oro* y *Plata* y es mucho mejor, especialmente, gracias a sus brillantes minijuegos.

POKÉMON PINBALL

AÑO: 1999 **SECUELAS:** 1

■ *Pokémon Pinball* fue otro temprano lanzamiento para portátil de Nintendo, uno que encajó perfectamente en su idiosincrasia. Fue uno de los pocos juegos de Game Boy Color en hacer uso del rumble pack, lo que aumentaba el tamaño del cartucho. Las físicas eran un poco tramposas, pero las dos máquinas, Roja y Azul, están hechas con mimo y son muy interesantes a nivel de rampas y bumpers. Lo mejor de todo es que se podían capturar y evolucionar Pokémon con un poco de habilidad y suerte en un par de minutos. Y tenía una Pokédex propia con los 151 Pokémon originales, de modo que el rollito pokemaniaco estaba muy presente.





POKÉMON CONQUEST

AÑO: 2012 SECUELAS: 0

■ Posiblemente, el juego más raro de la franquicia, pero también uno de los mejores. *Pokémon Conquest* es un juego de estrategia no muy exigente que se junta con la popular saga de Tecmo Koei, *Nobunaga's Ambition*. El juego es fantástico y nos hace recorrer la región de Ransei, luchando contra Pokémon, guerreros y señores feudales para unir la región en una nación. Es muy diferente a otros RPG comparado con el típico *Pokémon* y ofrece una buena variedad de opciones tácticas. Una lástima que nunca llegara a España oficialmente.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON

AÑO: 2005 SECUELAS: 4



■ El gran atractivo de *Mystery Dungeon* era que podías jugar por primera vez y como dios manda con un Pokémon. Que se pudieran conectar sus versiones de GBA y DS también era algo original. Para quienes no estén puestos, este fue el primer tiento de Game Freak en el género de los roguelikes, con Pikachu y sus amigos explorando cuevas y peleando por turnos. Problema: era demencialmente fácil en general y cuando exigía conectar los cartuchos de ambas versiones si querías ganar acceso a todos los Pokémon disponibles.

POKÉMON RANGER

AÑO: 2006 SECUELAS: 2



■ ¿Nintendo haciendo patrones de dibujo entretenidos? Bueno. A diferencia de otros juegos de la saga, *Ranger* te obliga a capturar las criaturas haciendo determinados círculos a su alrededor. Está pensado solo para usar la pantalla táctil de DS, pero funciona bastante bien y por momentos puede ser un reto hasta para los más veteranos. Por desgracia, aunque las secciones basadas en mini juegos son divertidas, la aventura principal es soporífera y demasiado simple comparado con otros *Pokémon*.

POKÉMON DASH

AÑO: 2004 SECUELAS: 0

■ Lo mejor de este juego de lanzamiento de Nintendo 3DS era la posibilidad de conectar con los juegos de la saga de GBA para crear nuevas carreras. Desgraciadamente, eso es lo único que no es un coñazo enorme en el juego. Hacer correr a Pokémon por escenarios con checkpoints suena divertido, pero en la práctica era muy diferente a la teoría por su insultante sencillez. Pikachu corre en cualquier dirección en la que traces sobre la pantalla mientras que una pequeña variedad de objetos y terrenos afecetan a cómo corre. Lo peor que ha hecho Ambrella como estudio.





» [DS] Aunque los gráficos 3D llegaron con *Diamante* y *Perla*, la presentación del juego no cambió mucho.

Pokémon *Diamante* y Perla traían bajo el brazo muchos cambios, algunos de los cuales sacudieron las bases de la saga. El juego se ambientaba en una nueva región llamada Sinnoh, una gran isla seccionada por una montaña. Había ocho nuevos líderes, un nuevo Alto Mando y 107 Pokémon nuevos que sumaban un total de 493 criaturas en total. El sistema de batalla se refinó gracias una nueva clasificación de ataques, ahora divididos, al igual que el ataque y la defensa de los Pokémon, en físicos y especiales además de en tipologías. Por ejemplo, el Impactrueno era eléctrico y especial, pero el Colmillo Rayo era eléctrico y físico. Sin embargo, la mayor novedad volvía a ser el salto de plataforma, que en este caso venía con nuevos trucos bajo la manga además del cambio gráfico.

Para empezar, Nintendo DS era la primera portátil de Nintendo con capacidad para gráficos 3D, algo que podría haber revolucionado la saga, pero que no fue así. *Diamante* y *Perla* apostaron a medias por el 3D, solo disponible en entornos exteriores y que apenas aportaba una novedad funcional. Mientras, los combates los cuales recibieron nuevos dibujos más complejos. Aún así, según Masuda, fueron un paso adelante importante para ellos: "Una de las ventajas de moverse por entornos 3D con los juegos de DS fue que podíamos garantizar una presentación más dinámica, movimiento la cámara más libremente, por ejemplo. Es difícil de explicar, pero poder mover la cámara realmente cambia el equilibrio del juego" En *Diamante* y *Perla* se puede apreciar ▶


» [DS] Los Pokémon te acompañan fuera de sus Poké Balls en los juegos de 4ª Gen, una idea que debutó en *Yellow*.

LOS BICHOS RAROS

Algunos Pokémon dan pena, otros asco y otros te matarían al contacto

MAGCARGO

■ Con una temperatura corporal de más 9.900 grados, este bicho desprende dos veces más calor que la superficie del Sol. Sería imposible estar a su lado, no solo por el calor, sino porque también desprendería una luz cegadora y fulminante.

SPOINK



■ Este bicho con cara de cerdo tiene una vida imposible: si deja de botar sobre su cola de muelle, su corazón dejaría de latir. Sí, si no salta, palma. ¿Qué clase de PokéDios cruel permite vivir a un ser condenado a no parar jamás?

TRUBBISH

■ ¡Es una p*#% bolsa de basura! Sus orejas son las ataduras de la bolsa y sus brazos parecen basura que se ha caído fuera. ¿Qué clase de estropicio genético ha dado lugar a un ser vivo que imita la forma de los desperdicios de la era moderna? Esto es sacrilegio.

YAMASK

■ Este Pokémon fantasmal recuerda su vida anterior y su máscara a veces llora. en otras palabras, son seres humanos reencarnados que lloran porque en lugar de descansar, ahora son mascotas de niños encerradas en bolas.

VANILLITE



■ Creado por el diseñador James Turner, posiblemente un día que estaba borracho. Este Pokémon parece un helado y su topping puede derretirse, dejando ver una calva. Y cuando evoluciona, consigue más bolas de helado...

▶ esto mejor cuando se entra en un gimnasio, que empezaron a lucir diseños mucho más complicados. El gimnasio de Ciudad Vetusta, por ejemplo, ocultaba a los entrenadores detrás de árboles.

El otro gran cambio fue la inclusión de conectividad online. Nintendo DS fue la primera consola de Nintendo en apostar de verdad por el online, y Pokémon formó parte del software clave para popularizarlo. Por primera vez, era posible conectarse a Internet para combatir o cambiar Pokémon sin tener a otra persona al lado y sin la necesidad, esto es importante, de pagar por un accesorio. Fue un gran paso adelante para los que gustaban de competir y querían batirse de forma internacional. Sin embargo, esto también significaba que ya no había que salir de casa para jugar con otros o hacer intercambios, algo que siempre fue sinónimo de *Pokémon*. ¿Había llegado el momento de saltar a las consolas de sobremesa gracias al online? Masuda creyó que no.

"Una de las razones por las que seguimos creyendo que las portátiles son la mejor plataforma para *Pokémon* es que con una portátil tienes siempre el juego contigo. Nos gusta centramos en incentivar a que la gente se relacione en la vida real. Por ejemplo, si hay una distribución especial de Pokémon, la gente asistirá y los fans hablarán de sus juegos. Crear este tipo de atmósfera casi de festival es algo que nos gusta hacer con los juegos de *Pokémon*. Obviamente, también puedes jugar con ellos solo, en tu casa, y esa es otra forma tan válida de hacerlo. Poder hacer esto o lo otro es la mejor parte de seguir trabajando con una plataforma portátil."

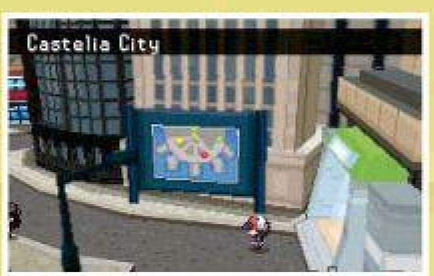
Es una posición comprensible, especialmente porque los juegos para portátiles siguen vendiendo bien, especialmente los que hacen ellos. *Pokémon Diamante* y *Perla* vendieron de forma combinada 18 millones de copias, y fueron completados por una tercera parte en 2008, *Pokémon Platino*. Ya había una quinta generación de juegos de camino, pero, una vez más, un remake. *Pokémon Oro HeartGold* y *Plata SoulSilver* fueron los remakes de *Oro* y *Plata*, e incluían nuevos gráficos, obvio, así como un número de cambios heredados de sus antecesores/sucesores. Se vendieron junto con un accesorio llamado el Pokéwalker, un juguete con una pequeña pantalla LCD que permitía transferir criaturas por infrarrojos y criarlas gracias a tus pasos. El cacharro también permitía capturar algunos Pokémon extra y objetos, pero no sería compatible con juegos

» [DS] Los Pokémon legendarios solo suelen aparecer una vez y desaparecen si los derrotas o no los capturas.

PokéDato
EL MÁS FUERTE Y EL MÁS FLOJO
DEOXYS: 230 : IGGLYPUFF: 15
(Ataque)


» [DS] El aspecto de los gimnasios se ha ido complicando cada vez más, llegando a ser auténticos puzles en muchos de los casos. Las versiones de los remakes lo agradecen.


» [DS] Los diseños urbanos de Unova estaban inspirados en metrópolis como Nueva York, con sus puentes y subterráneos.



» [DS] Los diseños urbanos de *Blanco* y *Negro* lucen más realistas porque no se limitan a una cuadrícula.

futuros. Mejor, la verdad.

La quinta generación de juegos llegaría de la mano de *Pokémon Negro* y *Blanco*, que en cierto sentido fue un cambio radical en comparación con los anteriores. "Nuestra principal meta con *Negro* y *Blanco* fue hacer la misma experiencia de *Pokémon* para los fans de toda la vida así como para los recién iniciados," explica Masuda, "de modo que todos experimentaran las mismas sorpresas y el mismo gozo con la aventura". En la práctica, esto significaba que por primera vez, la mayoría de los Pokémon que los jugadores podían capturar eran solo los recién añadidos. Fue un cambio gratamente recibido por los fans que querían un soplido de aire fresco tras años de cazar en cuevas infestadas de Zubats y Geodudes. Los Pokémon más veteranos se podían cazar una vez vencido el Alto Mando.

También hubo mejoras varias. La nueva región de Unova, un mundo urbano inspirado en el estado de Nueva York, incluía gráficos 3D mejorados y diseños de mapas todavía menos restringidos a las cuadrículas de siempre. Las estaciones iban pasando con cada mes y los concursos de Pokémon se reemplazaron por musicales. También había un nuevo servicio llamada Pokémon Dream World, que permitía mandar criaturas por Internet para obtener otros Pokémon que no se podían conseguir de otro modo. Duró poco, sin embargo.

Se vendieron unos 15 millones de copias de *Pokémon Blanco* y *Negro* durante todo 2010, marcando otro hito de la franquicia y asegurando la producción de la clásica tercera parte. O no, pues Game Frek rompió otra tradición de su franquicia y lanzó una secuela numerada de ambos juegos. "Con *Blanco* y *Negro* pasaron muchas cosas desde la perspectiva narrativa, y algunas cosas se dejaron fuera a propósito. Buena parte de nuestra plantilla quería revisitar estos hechos y atacar los cabos sueltos," recuerda Masuda. "Recuerdo que en su momento un montón de gente estaba esperando el lanzamiento de un *Pokémon Gris*, pero desde un principio yo quería lanzar dos versiones del juego que fuera a suceder a *Blanco* y *Negro*, pues teníamos un montón de ideas que queríamos implementar en ellos. En



» [3DS] Viejos conocidos como Mewtwo han sido actualizados por primera vez en años gracias a las Megaevoluciones.

> **"Nos gusta mucho crear incentivos para que la gente se reúna a jugar en la vida real"**
>
> Por qué la saga se mantiene aún en portátiles, según Junich Masada

estas versiones, la historia arrancaría dos años después del original y con el número dos como inspiración, de ahí que fuera en el nombre." Los juegos fueron mucho más que la típica secuela, al contar con más pueblos y una historia muy diferente.

Pokémon Blanco 2 y *Negro 2* fueron el canto de cisne de Nintendo DS, que ya había sido sustituida por Nintendo 3DS para cuando se lanzaron en 2012. La portátil de Nintendo recibió su primer gran *Pokémon* a finales de 2013: *Pokémon X* y *Y*, que fueron además los primeros en lanzarse simultáneamente en todo el mundo. Las batallas ahora eran en completo 3D, algo jamás visto en la saga salvo en *Pokémon Stadium*, y los jugadores podían moverse libremente, sin cuadrículas. Se añadió a su vez un nuevo tipo, el Hada, que ha servido para equilibrar el excesivo poder del tipo Dragón.

Los mayores cambios tienen que ver con la evolución de los Pokémon. "Una de las razones por las que se adora a los Pokémon es porque evolucionan, de modo que queríamos hacerlas más atractivas aún," dice Masuda, "así que hablamos con el equipo encargado de los combates y los diseñadores y llegamos a la idea de la Mega Evolución en el combate." Anteriormente, los



» [3DS] *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa* introducen una nueva mecánica para poder volar sobre el cielo de Hoenn.

Pokémon solo evolucionaban al margen del combate. La Mega Evolución exige que el Pokémon tenga una Mega Piedra y están limitadas al combate, revertiendo al estado original al acabar. "Me encanta Charizard, y también me gustan sus dos Mega Evoluciones, pero si se mantuvieran así, echaría de menos a Charizard", explica Masuda, arrojando algo de luz sobre por qué son temporales.

Con *Pokémon X* e *Y* fuertes en ventas, nos sorprende que el siguiente remake haya llegado tan pronto. *Pokémon Omega Rubí* y *Alfa Zafiro* llegaron a las tiendas el 28 de noviembre y están dirigidos por Shigeru Ohmori, que fue el diseñador de mapas de los *Rubí* y *Zafiro* originales. Su remakes cuentan con algunas nuevas ideas muy rompedoras. "Una de las novedades es que escuchas los sonidos de los Pokémon cuando antes por las rutas," nos dice Ohmori, "pero queríamos ir más allá al mostrar Pokémon que aparecen por el mundo. Por ejemplo, verás la silueta de un Pokémon u otros volando por encima de ti." No es solo un cambio estético, pues puedes identificarlos en la hierba alta y hasta saber sus niveles y movimientos antes de combatir.

Si tan solo has experimentado *Pokémon* pasicamente, es fácil decir que la serie es un resquicio de los niños de los noventa que sigue vivo hoy de milagro y porque los que crecieron con la saga lo siguen jugando, pero no es así. Pokémon sigue siendo una franquicia multimillonaria con un futuro brillante y capaz de provocar proyectos tan espontáneos como Twitch Plays Pokémon, en el que miles de personajes colaboraron online para completar todos y cada uno de los jugeos de la saga durante semanas y meses. Los juego de *Pokémon* arrastran a sus fans porque, en el fondo, son unos RPGs de apariencia sencilla pero dotados de una profundidad que solo unos pocos rozan con la yema de los dedos al jugarlos. Y en la era de los FPS multijugador, un juego de aire retro que reúne a la gente para intercambiarse criaturas de aspecto infantil es muy especial. *Pokémon* es, en resumen, eso: especial. ✱

PokéDato

EL MÁS DURO Y EL MAS FOFO

SHUCKLE: 230 : HAPPINY: 15

(Defensa)



» [3DS] Los Pokémon se usaron también como decoración en 3DS, haciendo su mundo mucho más vivo y completo.



1985 ALTERNATIVO

Piensen en su consola favorita de la infancia. Ahora imaginen que todavía hoy sigue recibiendo nuevos lanzamientos. ¿Lo tienen? Pues eso es 1985 Alternativo.

Por Marçal Mora.



Ellos – no sabemos cuántos son en realidad – se definen como un grupo de entusiastas. Fundado por Albert Piña (@albert_bonus), David Sánchez (@DavidBonus) e Ignacio Zarranz (@Ignaciofase78), tienen un perfil variopinto; algunos más visibles, otros más ocultos, de palabra fácil o de código suelto, agraciados de la electrónica o del dibujo. Dicen recordar con nostalgia esa época ya lejana donde los videojuegos estaban lejos de ser una gran industria, esa época donde las batallas más encarnizadas entre sistemas y versiones se libraban en los patios de colegio. Lejos también quedaban las millonadas, los equipos de centenares de personas y la dictadura del capital. Una sola persona en un garaje tenía la capacidad de hacernos vibrar.

1985 Alternativo es, en realidad, un producto derivado. Cuando amantes de sistemas de tiempos pasados se unen para charlar de videojuegos clásicos solo pueden salir buenas iniciativas. Una de éstas es Fase Bonus, un podcast con solera. Y es precisamente de Fase Bonus de donde nace el proyecto 1985 Alternativo, sin ánimo de lucro pero sí lúdico. Su génesis (qué bien les sienta esta palabra) fue un chispazo, un momento de inspiración o quizás, un momento de excesiva exaltación de la amistad, pero se debe principalmente a la necesidad de proporcionar un nuevo aliento a esas consolas que algunos han dado por muertas y que siguen más vivas que nunca gracias a sus usuarios, a sus incondicionales.

Es cierto que los ordenadores han gozado históricamente de una comunidad de homebrew mucho más activa que las videoconsolas. También es lógico, puesto que el soporte es más adecuado. No obstante, en los últimos tiempos hemos visto mejorar la situación. Y, al fin y al cabo, ¿para qué están las cosas si no es para cambiarlas? Eso hace 1985 Alternativo. De hecho, el propio 1985 y su logo nos transportan directamente al cuadro de mandos de cierto DeLorean, aunque en realidad lo que menos importa es la cifra. El principio es simple: imaginar que vivimos en una realidad alternativa en la que estos sistemas siguen recibiendo juegos nuevos para su catálogo. Como si la Mega Drive o la Game Boy siguiesen activas entre nosotros. ¿No sería eso lo más bonito del mundo?

Sí, lo sería. 1985 Alternativo huele a sótano con humo de tabaco. A cartón viejo. A plástico radioactivo. A sudor. A exactamente lo mismo a lo que huelen la mayoría de los juegos que se han quedado clavados a nuestras retinas y grabados en nuestros cerebros. A gloria.

WATMAN

Un debut sonado. Un juego mítico. Un cartucho de Game Boy Advance, con bollo incluído.

Corría 1986 y Jon Ritman y Bernie Drummond desarrollaban un juego que pasaría a la historia. Sería el primer juego que protagonizaría el hombre murciélago, Batman.

Esperen. Estamos en una época alternativa. Estamos en el 2012, de hecho, y se publica *Watman* para Game Boy Advance. ¿Qué ha pasado? Para entenderlo, hay que remontarse al 2000, cuando Kakarot – un aficionado que según dice Albert es tan fenómeno como buena persona – crea Watman, una reconstrucción del clásico de 1986. No es, en ningún caso, un simple port. El trabajo de reprogramación y las mejoras técnicas convierten a Watman en un delicioso juego en perspectiva isométrica, reminiscente de esos grandes clásicos de los 8-bit, fiel al estilo original, pero con una respuesta al control digna del nuevo milenio.

Desarrollado para PC y Game Boy Advance, la combinación de factores hizo que fuese el candidato perfecto para el estreno del sello 1985 Alternativo y, a su vez, un golpe sobre la mesa. La esencia de lo que son. La versión de Game Boy Advance vería la luz de su mano. En formato físico, con todos los detalles, y con un bollicao de regalo.



» [GBA] Cuando llegaron pedidos desde Japón los Bollycao se sustituyeron por Dorayakis veganos.

¿Por qué hablamos de un golpe sobre la mesa? En primer lugar, por la plataforma. Toda una declaración de intenciones. Si de por sí no era habitual encontrar lanzamientos caseros para consola, la Game Boy Advance era especialmente escasa en este aspecto. Además, permitía todo un rango de compatibilidad que a través de la Nintendo DS llegaba hasta la actualidad. En segundo lugar, por el juego elegido. Un juego de hacía 12 años que había reinterpretado un juego de 26 años antes. Las líneas temporales se juntaban, se mezclaban en una única obra. Y tercero y no menos importante: la primera tirada desbordó todas las expectativas. Sin haber generado mucho ruido, en una semana se habían agotado todas las copias. Una cosa había quedado demostrada: el vacío de mercado era real.





» [GBA] El clásico de Ritman y Drummond, con un lavado de cara y todo el encanto del original.



» [MD] El remake añadió ingeniosos giros de tuerca a la mecánica original, como estos niveles inundados.

Mientras 1985 Alternativo estaba ocupado con *Watman*, en Fase Bonus la actividad seguía su curso habitual. Hasta que un día se les ocurrió hablar de *Street Fighter II*.

Pocos días después recibían un correo. Un oyente, Luis Miguel Mayor (más conocido como Pocket Lucho, @Pocket_Lucho), estaba indignado – y les enviaba unas educadas correcciones a lo que se había dicho. Una cosa llevó a la otra, y lo que empezó por un simple mail se convirtió en debate, en Super Nintendo versus Mega Drive y en colaboraciones en el podcast de Fase Bonus. Pero no todo acaba aquí.

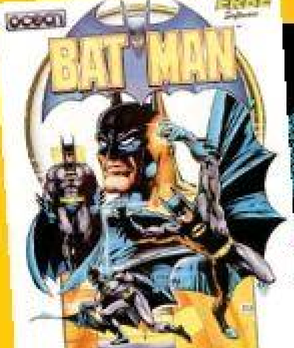
Luis Miguel traía, bajo el brazo, su propio proyecto. Tras una aventura con el desarrollo para Nintendo DS junto a Manu Segura (@ManuTrigger) – que quedaría en suspenso pero renacería más tarde de sus cenizas – había decidido programar para Mega Drive. Quería empezar por un juego sencillo y guardaba un cariño especial a su primer amor. *Oh Mummy!*, para Amstrad. Todo encajaba, tenía sentido; empezaría versionando *Oh Mummy!* para Mega Drive.

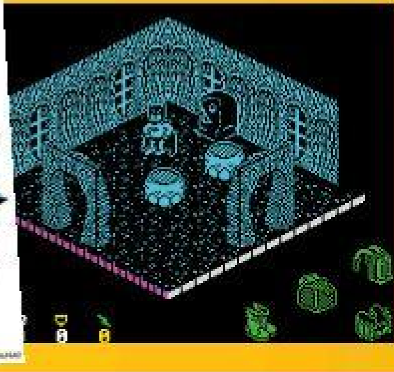
Una plataforma pasada. Un juego de otra época. Un lanzamiento perfecto para 1985 Alternativo. El resultado final, excepcional.

Oh Mummy! para Mega Drive no era tampoco un simple port, sino que gozaba de un lavado de cara completo. Si no conociésemos la historia podríamos confundirlo fácilmente con un juego del catálogo original de Mega Drive.

Un nuevo enfoque gráfico de influencia nipona, dos jugadores a la vez, mecánicas innovadoras que no existían en el original, jefes finales e incluso dos modos de juego. Quizás sea todavía más sorprendente que con tanto cambio el espíritu del juego original siga intacto. El juego original también se encuentra en el cartucho, conformando un paquete de homenaje con fundamento.

Más allá del cartucho y su interior,





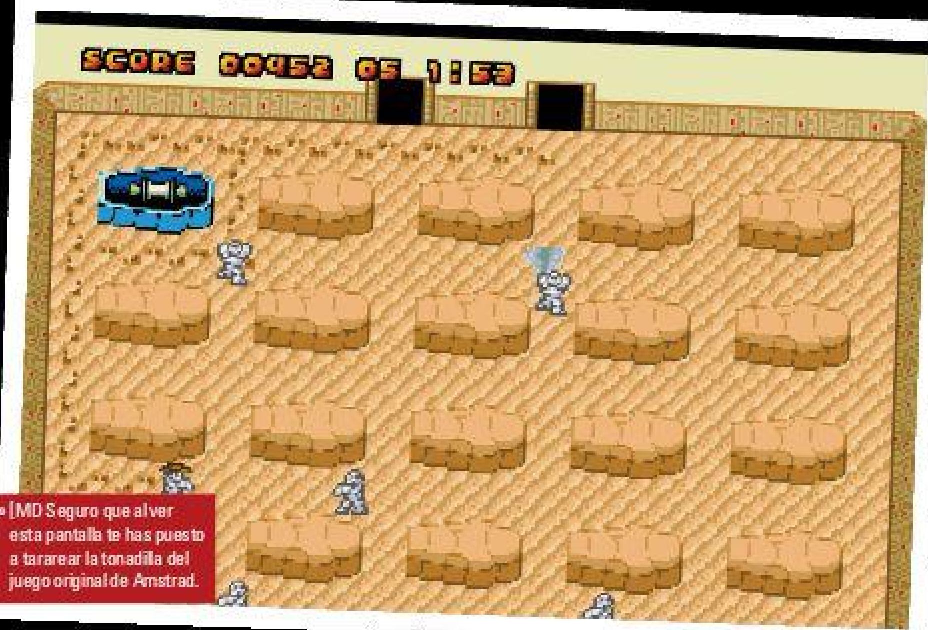
BATMAN

El *Batman* original, publicado por Ocean y desarrollado por los conocidos Jon Ritman y Bernie Drummond – el primero en la programación, el segundo en el diseño – trajo a los Amstrad, Spectrum y MSX de aquella época una aventura que se convertiría en un clásico instantáneo. El objetivo del juego es rescatar a Robin; para conseguirlo habrá que encontrar, en un universo isométrico lleno de puzles, las piezas del Batcraft. Algunas habitaciones permiten salvar partida, aunque ese guardado sea tan solo temporal - acabar el juego es todo un reto. El sistema sería perfeccionado en el siguiente trabajo de Ritman y Drummond, su magnum opus: *Head over Heels*.



OH MUMMY!

El inolvidable título de Amsoft, adaptado a Mega Drive, acabó siendo pasto de especuladores.



» [MD Seguro que al ver esta pantalla te has puesto a tararear la tonadilla del juego original de Amstrad.

la presentación de la caja y el manual es una delicia – arte que le debemos a Dayara. Una vez puesto en la estantería se camufla entre el resto de la colección de la máquina de SEGA. El manual costó un poco más de encajar; no por su contenido – que hay que reconocer que goza de un sentido del humor que encaja a las mil maravillas con la filosofía del juego – sino por sus dimensiones. La primera tirada se imprimió, por error, demasiado grande como para entrar en la caja. Gajes del oficio.

Oh Mummy! tuvo además el primer episodio paranormal. 1985 Alternativo vende sus juegos a precio de coste, básicamente. Así, mientras hubo copias disponibles, los juegos se vendieron a 25 euros en su página. Con pedidos enviados a todos los rincones del globo, los juegos no tardaron en agotarse. Lo que siguió al fuera de stock fue sorprendente; algunas copias del juego llegaron a alcanzar más de 200 euros en eBay. "Estoy orgulloso de él, pero, admitámoslo, no es el *Panzer Dragoon Saga*. Que he visto *Radiant Silvergun* de Saturn más barato que algunos *Oh Mummy!*" dice Luis Miguel entre sorprendido y molesto. Aunque puntualiza: "No sabes si sentirse orgulloso o tonto por no haber hecho negocio con ello." En realidad hacer negocio no entra en el modelo de 1985 Alternativo.



OH MUMMY! (AMSTRAD)

El *Oh Mummy!* de 1984 apareció en primer lugar para Amstrad. La mecánica del juego es simple; el jugador mueve a un personaje que deja huellas por allá donde pisa dentro de un laberinto lleno de momias malvadas. Cuando se consigue rodear una de las partes con pisadas, se revela el contenido, que puede ser un pergamino (que permite eliminar una momia), una momia (que aparecerá en el siguiente nivel), una llave, una tumba – o nada. Para superar un nivel hay que encontrar la llave y la tumba. Simple en mecánica, simple en gráficos, simple en sonido. Y aun así, uno de los mejores y más adictivos juegos tempranos para Amstrad. Y venía de regalo con el ordenador.

ALTER EGO / UWOL SUPRAKILLMINDS / MAGIC GIRL

1985 se diversifica, editando la obra de otros programadores en distintos formatos, del cartucho a la cinta.



» [FC] El lanzamiento de *Magic Girl* provocó no pocos quebraderos de cabeza a 1985 Alternativo.

El cassette fue inventado en 1962 por Philips, pero no apareció en el mercado hasta el 30 de agosto de 1963, cuando fue presentado en Berlín. En las mismas fechas, pero de 2013, 1985 Alternativo celebró el 50 aniversario del medio publicando su primer juego en cassette. Como lo oyen.

Debido a la saturación sufrida por la demanda de *Oh Mummy!*, 1985 Alternativo decidió empezar a producir tanto juegos propios como otros procedentes del resto de la escena. En este caso, *Alter Ego*, un juego creado en 2011 por Denis Grachev (y música de Kulor) para ZX Spectrum, aunque también fuese portado a NES por Shiru.

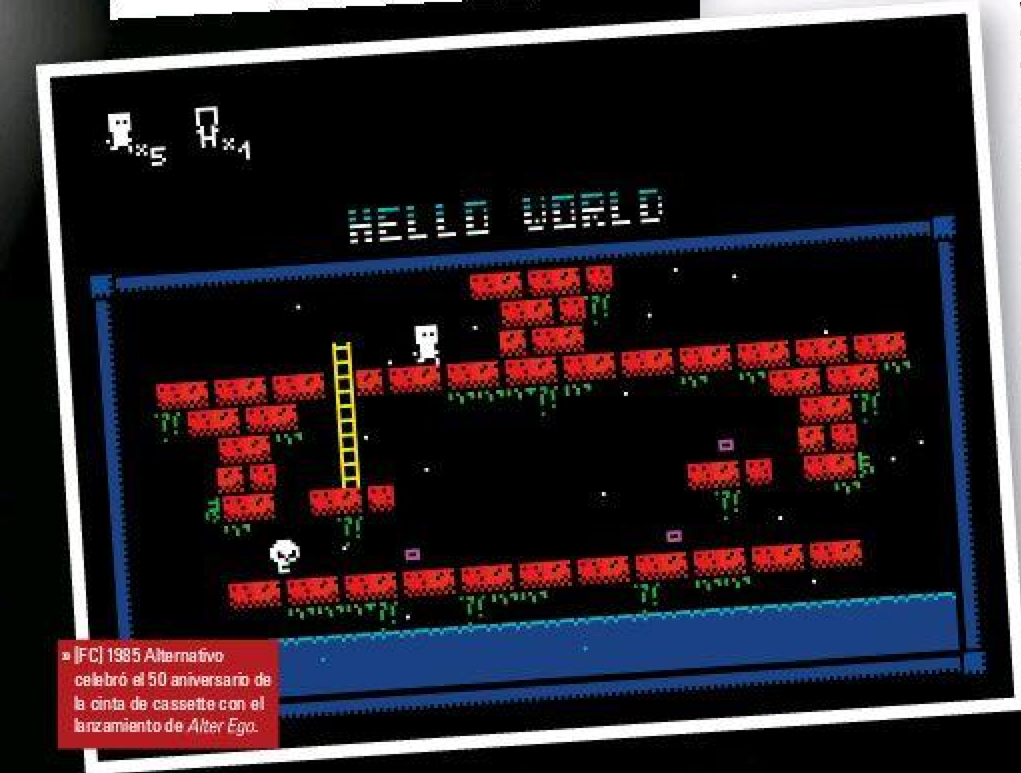
Hablando de Shiru. El ruso se encargó también de adaptar *Uwol – Quest for Money*, de The Mojon Twins, pero esta vez para Mega Drive. El juego original data de 2009, también para ZX Spectrum (y ZX 81 y Commodore 64). La ocasión era otra vez perfecta para el equipo de 1985 Alternativo, que se encargó de llevar al mundo físico la versión para la consola de 16 bits en cooperación con The Mojon Twins, sus desarrolladores originales. La tirada fue pequeña pero esta vez las unidades se limitaron a una por persona – para evitar lo ocurrido con *Oh Mummy!*

No sabemos si Jack Nolddor (@nolddor) se enamoró en San Valentín. Pero el 14 de febrero de 2014 anunció su primer juego para, de nuevo, Mega Drive. En palabras de su creador "*SupraKillminds!* es un juego especialmente diseñado para que vuestro cerebro se derrita como un helado de Sevilla en pleno verano". Con música de otro habitual, David "el Murciano", el juego parece simple pero la simplicidad se vuelve adicción cuando se comprueba lo difícil que es soltarlo.

Y poco más tarde ocurría uno de los casos más movidos que ha vivido 1985 Alternativo en este tiempo. Del cajón del olvido de esos juegos sin licencia de los 90, rescataron el juego *Xiao Monv: Magic Girl*, un shoot-'em-up taiwanés más bien extraño, de calidad irregular. Sus propios autores trabajaron con 1985 Alternativo para editarlo, en una edición que contaba con portada de Daniel Nevado (@DanySnowyman), otro de los artistas – o grafistas – del grupo de amigos que es 1985.

Dos días después de anunciarlo recibían un correo de un grupo americano llamado Super Fighter Team que afirmaba que disponía de los derechos del juego, con lo que exhortaban a 1985 Alternativo a dejar de distribuir el juego. Los componentes de 1985 no podían creerlo; tenían el visto bueno de los autores originales y el título no gozaba de registro alguno, ni en ese momento ni en 1993, así que no había posibilidad de demanda. Además, la primera tirada ya estaba repartida.

No obstante, se decidió dejar de producir y distribuir el juego, así como cambiar la política para la distribución de juegos de desarrolladores independientes, requiriendo un registro a nivel internacional para evitar más problemas con empresas cuyos intereses económicos priman por encima de lo que, para 1985 Alternativo, es solo una afición.



» [FC] 1985 Alternativo celebró el 50 aniversario de la cinta de cassette con el lanzamiento de *Alter Ego*.



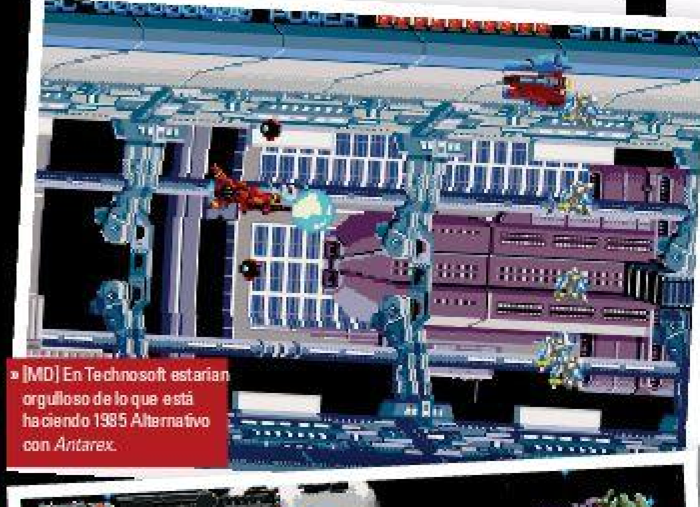
Su producción más ambiciosa hasta la fecha. Un shooter que promete exprimir al máximo a la veterana Mega Drive.

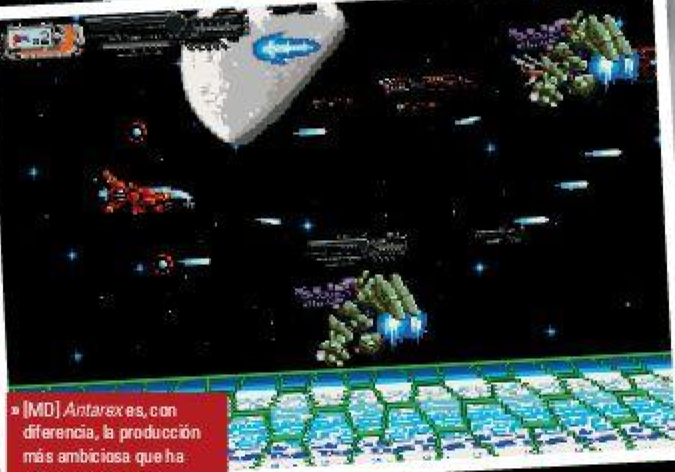
Sonido de truenos. Una introducción espectacular. Bocas abiertas de par en par. Así se quedaron los asistentes de la primera RetroBarcelona cuando vieron semejante portento. *Antarex* quiere sacar todo el potencial al Motorola 68000… y parece que lo consigue.

¿Pero cómo empezó todo? *Antarex* viene, en realidad, de otro momento en el tiempo. En 2005, Luis Miguel empezó a trabajar en un juego, un shoot-'em-up, para Nintendo DS. Con habilidades de programador pero poco tiempo para dedicarse al aspecto gráfico, el tiempo y el espacio quisieron que se cruzara con Manu Segura, grafista con ganas de trabajar en un juego pero necesitado de un desarrollador.

Ambos amaban los juegos de naves; el desarrollo empezó utilizando las dos pantallas para diseñar un shooter vertical. En algún punto, incluso se implementó la posibilidad de usar las dos pantallas para que dos jugadores pudiesen jugar a la vez con la consola girada 90 grados. Pero, como puede ocurrir, el proyecto se convirtió en algo demasiado grande para dos personas que solo le podían dedicar su tiempo libre. Demasiadas opciones, demasiados cambios, y la vida personal se les complicaba – en positivo -, con nuevos trabajos profesionales y nuevos miembros que llegaban a sus familias. Además, en ningún momento pensaron en dejar lo suyo para dedicarse al completo en *Antarex*; "cuando tu hobby pasa a ser tu trabajo, tienes que buscarte otro hobby", dice Manu Segura.


» [MD] *Antarex* causó sensación durante la reciente RetroBarcelona. Nos dejaron de piedra.


» [MD] En Technosoft estarían orgulloso de lo que está haciendo 1985 Alternativo con *Antarex*.


» [MD] *Antarex* es, con diferencia, la producción más ambiciosa que ha afrontado el equipo.

Luis Miguel Mayor dejó el proyecto en pausa, aunque no tardó en encontrar una excusa para recuperarlo. Al poco tiempo se interesó por la programación para MD, con la idea de hacer *Antarex* en la consola de SEGA. Luis reconoce que "sin tener ni idea de programación para MD, rehacer *Antarex* se convirtió en un muro, tenía que empezar por algo más sencillo". Así nació *Oh Mummy!* – como práctica para *Antarex*.

Segura, desconectado todo ese tiempo, vio en el Facebook de Luis como se publicaba *Oh Mummy!* Alucinado, solo se le ocurrió escribirle un mensaje privado. Sorprendido quedó Luis al ver que el contenido era una simple línea: "qué envidia te tengo, mamón". Pero más grande debió ser el shock para Manu, cuando recibió respuesta. Era la invitación – o prácticamente, la orden – de recuperar *Antarex*. Aunque esta vez, en MD.

Como cuenta Manu, las limitaciones de MD son, en el fondo, una bendición para un equipo tan pequeño. Las tareas a realizar son menos, aunque como dicen sus desarrolladores, esto obliga a exprimir más el cerebro: hay que aprovechar mejor los recursos.

Las primeras adaptaciones fueron directas. Un juego vertical, como la idea original, pero enseguida se transformó en lo que es ahora, un shoot-'em-up horizontal de dos pares de narices, de naves que se transforman en robots en el espacio exterior, de escenarios dibujados con gusto exquisito y de jefes finales gigantescos. No se puede pedir más.

Cuando les preguntamos sobre sus influencias deciden huir del síndrome *R-Type* o *Gradius* - morir con la nave potenciada en un sitio avanzado y verse obligado a dejar el juego. Citan a otros grandes: *Thunder Force*, *Aero Blasters*, *Radiant Silvergun*, *Judgement Sword* y *Recca*. Palabras mayores.

Justo hace unos días, en RetroBarcelona – esta vez en su 2ª edición – se pudo disfrutar de una demostración del primer nivel del juego.

Uno de los asistentes al evento se atrevió a realizar la primera pregunta: "¿Cuál es la fecha de lanzamiento?" Los componentes de 1985 Alternativo allí presentes reconocieron que no había prisa. "Saldrá cuando estemos orgullosos de él". ¿Será un año, serán dos años? Solo sabemos que la espera se nos va a hacer muy larga.

DJ CHIP WARRIORS & HISPANIC RIM

Un Bemani para Mega Drive y mechas zurrando bestias políticas del averno. No es broma.

Pero no todo termina en *Antarex*. En 1985 Alternativo son conscientes que *Antarex* es un proyecto mastodóntico, pero no quieren dejar de publicar juegos mientras esperamos. Aquí entra, de nuevo, Luis Miguel, que es muy dado a toquetear maquinitas.

Un día, organizando en su casa, se encontró con su viejo mando de *BeatMania*. Nunca le había podido dar demasiado uso, pero una chispa prendió en su mente - ¿y si movía la moda de los Bemani a principios de la misma década? ¿Qué pasaría si MD hubiese tenido un juego musical de ese estilo? *DJ Chip Warriors* es el hijo ilegítimo de aquellos pensamientos impuros.

En RetroBarcelona se pudo probar también una demo, con el controlador del *BeatMania* de PlayStation adaptado a MD. El juego funcionará también con el mando de Sega, con la misma lógica que seguían los BeatMania de Game Boy Color. Y lo hará con extras; en *DJ Chip Warriors* habrá ranking online – a través de un ingenioso sistema de códigos QR obra de Jordi – e innovaciones en el sistema de juego a través de ítems. Y todo con apartado musical cortesía de David Murciano, como en prácticamente todos los juegos de 1985 Alternativo. Qué arte.



» Lo que empezó como una inocentada de 1985 Alternativo va a convertirse en un juego para GB.

Finalmente, tenemos *Hispanic Rim: Palomares Apocalypse*, un juego de esos que solo pueden nacer cuando una broma se complica. Hace un año, como inocentada, 1985 Alternativo publicó un avance de un juego que se lanzaría supuestamente en enero. Ambientado como parodia cinematográfica de la actual crisis, tanto económica como política, estaba llamado a ser un beat'em-up en el que aparecerían enemigos surgidos del abismo como Merk-Hel, Ruval-Kabah o el temido Prestige-Hermitaño. La broma tuvo tal calado que 1985 Alternativo tuvo que, al menos, considerar el proyecto. Luis Miguel se pasó el verano estudiando la Game Boy. Incluso preparando un pequeño tutorial al respecto. ¿Qué menos que empezar con *Hispanic Rim* en GB? La limitación de tamaño de la pantalla y sus cuatro colores – su blanco, negro y dos grises, vaya – lo convertían en una opción más viable ahora que el equipo de 1985 Alternativo está con *Antarex*.

La idea es conformar un beat'em-up à la *Target: Renegade*, un tú contra el mundo. En RetroBarcelona se pudo ver un prototipo montado en una Super Game Boy. "Está en fase de diseño y su desarrollo se comenzará en serio cuando *DJ Chip Warriors* salga a la calle" – comenta Luis Miguel. A ver si, así, recuperamos un poco la olvidada escena de la Game Boy, esa consola que tantos buenos momentos nos ha dado en cualquier rincón.



» [MD] La última locura de estos genios: Un *BeatMania* para MD. Compatible con el mando de Konami.



» [MD] En RetroBarcelona se pudo probar una demo, con el tema central de *Super Mario Bros.*

Iniciativas como la de 1985 Alternativo demuestran que aún hay hueco para esas consolas que muchos consideran enterradas. Es curioso, porque, en realidad es, con producciones como *Antarex*, cuando nos damos cuenta de cómo el consumismo se puede llevar a la calidad por delante.

El propio Luis Miguel nos mostró, el pasado abril en RetroMadrid, como en el *Street Fighter II* para MD habría sido posible incluir los espectaculares sprites de la recreativa. La consola de Sega era capaz de manejarlos. Pero las prisas propias del negocio, las nuevas generaciones de consolas y la competencia entre ellas hacen imposible que las máquinas se expriman a fondo; cuando llega el momento de investigar, de hacer trabajo detallado, otra consola más nueva, más potente, se lleva todo el trabajo por delante.

Seguro que, tras leer estas líneas, a más de uno le habrán entrado unas ganas enormes de empezar a diseñar, programar o dibujar alguna idea para su consola favorita. No hay recetas mágicas, solo mucho tiempo dedicado a ello. Hay infinidad de recursos en la Red, aunque a veces sea difícil distinguir lo que funciona bien de lo que no. También es importante la plataforma; no todas están igual de documentadas - elegir una plataforma para la que se haya desarrollado más puede ahorrar muchos quebraderos de cabeza. La gente de 1985 Alternativo, a través de los foros de Fase Bonus, siempre está disponible para echar una mano. De hecho, Pocket Lucho escribió en el mencionado foro un excelente tutorial sobre programación para Game Boy que quizás sea uno de los mejores sitios para empezar. Con una pantalla más pequeña y mayor limitación de colores y gráficos hay menos trabajo que hacer, aunque en ningún caso signifique que programar para Game Boy sea sencillo. Pero lanzaros. Quién sabe si con esa semilla terminaréis viendo vuestro juego publicado algún día.

1985 Alternativo es, además, una organización sin ánimo de lucro. Lanzan sus juegos por afición, por gusto . Y con cada lanzamiento físico adelantan su dinero, su tiempo y sus dolores de cabeza – aduanas, proveedores chinos, imprentas, etc. - para que podamos ver sus juegos en nuestras estanterías. No han recurrido a plataformas de crowdfunding como Kickstarter porque consideran que no entran en su filosofía. No quieren que su afición pase a ser su forma de ganarse la vida. Sus profesiones no tienen nada que ver con 1985 Alternativo. El dinero no el motivo que los mueve a hacer todo esto. Y que sigan así, si es para proporcionarnos

EL FUTURO

La historia de 1985 Alternativo solo acaba de comenzar.

estos pequeños placeres.

Kareta Gijutsu no Suihei Shik . Los idiomas siempre están llenos de matices, y cuando hablamos del japonés es todavía mucho más difícil de traducir algunos de sus ejemplos más culturales. Pero Gunpei Yokoi – que en paz descanse el maestro entre maestros – siempre decía que esta era su filosofía. Usar tecnología madura, bien conocida y más barata, pero de formas nunca vistas. Recurrir a ellas para crear juegos innovadores y divertidos, dedicando menos tiempo a utilizar las nuevas capacidades técnicas – algo que, muchas veces, nos ciega como consumidores. Las últimas tecnologías, la next gen, más preocupados por la resolución en pantalla y el framerate que por la diversión del propio juego. Y luego ocurre lo que ocurre – los mejores y más desconocidos juegos de cada plataforma aparecen al final de su vida útil. El trabajo de grupos como 1985 Alternativo es evitar que este fin llegue. Es seguir exprimiendo esas consolas que nunca dieron el 100% de su potencial. Es aprovechar el mejor conocimiento sobre esos chips, la mayor facilidad en herramientas de programación, la experiencia obtenida. Es dar al mundo más motivos para seguir amando a nuestras pequeñas, que crecieron con nosotros, que nos miran desde su cajón con esos ojitos y que solo piden una cosa: que no las abandonemos nunca.



» El logo de 1985 Alternativo rinde homenaje a *Regreso al Futuro* y es toda una declaración de intenciones.



» Luis Miguel, Ignacio y Manu estuvieron en RetroBarcelona par a hablar de los proyectos de 1985 Alternativo.

BAD DUDES VS DRAGONNINJA

Estados Unidos está bajo asedio, pero los culpables no son ni los rusos ni los extraterrestres. La nación está amenazada y necesita dos héroes americanos de verdad. Retro Gamer pone a prueba al mito de Data East.



NINJAS. MILES DE NINJAS… EL MÍTICO BEAT'EM-UP BAD DUDES VS DRAGONNINJA DE DATA EAST NO SOLO TENÍA UNO DE LOS NOMBRES MÁS CURSIS de la historia del videojuego, además contaba con una de las secuencias de introducción más tontorronas. "Rampant ninja related crimes these days…" anunciaba la pantalla del juego. "White House is not the exception…" Evidentemente no, una pandilla de asesinos invisibles equipados con nunchaku ha irrumpido en el Despacho Oval y ha secuestrado al presidente Ronnie. Dos héroes de mandíbula cuadrada, Blade y Striker, los "tíos duros" del título, tendrán que rescatar a su amado líder poniendo en juego grandes dosis de patriotismo y karate.

Bad Dudes es el videojuego equivalente a la clásica película de serie B, la típica protagonizada por Jean Claude Van Damme abriéndose camino a base de kickboxing entre hordas de secuaces para rescatar a su señora. Temerario, ridículo, exagerado pero tremendamente divertido. "Are you a bad enough dude to rescue Ronnie?" te pregunta el juego mientras añades un par de créditos. "Demonios, sí" respondes joystick en mano. Poco después unas cuantas docenas de ninjas azules intentarán propinarte una paliza antológica.

La versión original japonesa de recreativa apareció en 1988 y era conocida simplemente como *DragonNinja*. Cuando llegó a territorio occidental heredó ese título tan original y descriptivo del que hace gala. El gameplay es una estudiada ensaladilla de brawlers que le antecedieron, sobre todo *Kung-Fu Master* (que también fue distribuido en Estados Unidos por Data East), *Double Dragon* y *Green Beret* (también conocido como *Rush'n Attack*). Vistos desde una perspectiva lateral invariable, los siete niveles que nos conducen hasta el secuestrador de Ronnie están divididos, casi siempre, en dos alturas que nuestros dos protagonistas pueden surcar a voluntad. Hay ninjas de todos los tipos y colores, ▶



» [Arcade] El modo de dos jugadores cuenta con Blade y sus pantalones de chándal blancos y Striker de verde.

PIXEL PERFECT

¡Si te encuentras con ellos, golpéalos!

Blade

Cola

Ninja Saltarín

Bonus de Tiempo

Striker

Ninja Escalador

Ninja Katana

Kunoichi

Ninja Shuriken

Ninja de Fuego

Perro Ninja

Ninja con Garras

Ninja Rojo

Ninja Azul

Karnov



» [Arcade] En el inolvidable nivel del camión, los ninjas saltaban desde otros vehículos a por nosotros.

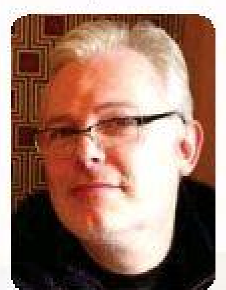
entre los que destacan las chicas ninja de sexy vestimenta. Algunos se enfrentarán a ti cuerpo a cuerpo, otros están equipados con katanas, garras o shuriken. Atacan constantemente y sin descanso, saltando desde los lados de la pantalla, apareciendo en nubes de humo o trepando por obstáculos para llegar a ti. Algunos incluso saltan desde el techo de un Porsche 911.

Desgraciadamente los uniformes ninja parecen funcionar a modo de Kryptonita para las barras de energía de nuestros chicos duros; si tenemos en cuenta la intensidad del asedio enemigo, será recomendable mantenerlos alejados. Blade y Striker son bastante hábiles en el combate sin armas, aunque la mayoría de tus golpes se solventarán con el botón de ataque y marcando la dirección del joystick hacia el enemigo. Las amenazas cercanas serán despachadas con patadas altas y puñetazos o patadas traseras cuando nos ataquen por la retaguardia. Las patadas voladoras serán efectivas contra los contrincantes más inquietos, si presionamos los botones de salto y ataque a la vez realizaremos un barrido aéreo que eliminará a varios enemigos de golpe. El clásico movimiento de agacharse será práctico contra los que lanzan shuriken y los perros. Por último contamos con un puñetazo hacia arriba no excesivamente útil y un golpe de puño especial que activaremos dejando pulsado el botón de ataque unos segundos, el cual tampoco es excesivamente útil ya que la mayoría de enemigos son abatidos con un solo golpe. Sin embargo viene de perlas para los duelos contra jefazos.

De vez en cuenda algunos ninjas sueltan armas que podemos recoger y utilizar. Una daga para librarnos de enemigos cercanos y los benditos nunchaku que ampliarán de forma exponencial nuestro rango de ataque. Por desgracia te quedarás sin el arma adquirida cuando pierdas una vida lo cual es algo relativamente sencillo en *Bad Dudes*. Las latas de refresco sin marca proporcionarán un pequeño respiro a tu barra de salud si eres capaz de hacerte con ellas

BILL HARBISON

El diseñador gráfico participó en el port de Spectrum



¿Cómo fue tu participación en la conversión de *DragonNinja*?
Si la memoria no me falla, o el juego iba con retraso o la fecha de cierre se estaba acercando de forma peligrosa. Para ganar tiempo y sacar el producto se decidió tener a dos artistas en vez de uno. Yo solo participé en la conversión para ZX Spectrum.

¿Cuáles fueron los mayores desafíos a la hora de convertir *DragonNinja* a los 8 bits?
Todo lo que tenía que hacer era jugar a la máquina recreativa y hacer bocetos de los cuadros de animación de todos los personajes. Fue un proceso bastante tedioso, pero algunos de los personajes eran interesantes.

¿Quedaste satisfecho con el resultado final de la conversión de *DragonNinja*?
Fue una conversión simplemente correcta. Podría haber sido mejor si se hubiera utilizado más porción de pantalla para el juego y las animaciones hubiesen contado con más frames. No tengo buenos recuerdos de este título. No me gusta compartir las tareas artísticas en un juego y creo que hubo una mezcla de estilos gráficos entre Mark y yo.

¿En qué se diferencia hacer conversiones de recreatica de juegos originales?
Las conversiones eran generalmente mucho más fáciles de llevar a cabo ya que todo el juego estaba creado y lo que teníamos que hacer era lograr que se viera lo mejor posible en un ordenador doméstico. Los juegos eran comprados por la fuerza y fidelidad de sus gráficos, por eso contábamos con ventaja si la conversión de Spectrum se parecía lo más posible a la versión recreativa original. Más tarde podías experimentar si la jugabilidad tenía o no algo que ver con el original o el desarrollo era lento e injugable.

KUNG FU Y COMANDOS

Seis grandes arcades de leñazos alternativos



KUNG-FU MASTER
El genial beat'em-up con scroll de Irem, *Kung-Fu Master*, ha tenido clara influencia en *DragonNinja* con su perspectiva lateral y los acrobáticos karatekas enemigos. Su frenético desarrollo consistía en rescatar a nuestra novia en una pagoda de cinco plantas con jefazo incluido en cada una de ellas.



TIGER ROAD
El beat'em-up de Capcom tomó el misticismo oriental de *Kung-Fu Master* y le hizo unos cuantos arreglos, dando como resultado un juego más bello y completo. El héroe, hacha en mano, luchará en palacios, dojos y otros escenarios mientras rescata a niños de las garras de un poderoso dios dragón.



GREEN BERET
La creación de Konami te pone en los pies de un comando suicida que recorre bases de misiles y aeródromos soviéticos armado solamente con un cuchillo oxidado (y un lanzallamas de uso limitado). No tiene un argumento definido pero la experiencia es tan divertida y exigente que merece la pena.



DOUBLE DRAGON
Otro día, otra novia secuestrada... *Double Dragon* fue el juego que popularizó el formato de dos jugadores simultáneos que sería copiado por el resto de brawlers a partir de ese momento. También fue uno de los primeros en poner a nuestra disposición armas que dejaban los enemigos abatidos.



SHADOW DANCER
¿Quieres más ninjas? Entonces nada mejor que disfrazarse de asesino en la sombra para combatir terroristas en esta gran secuela del exitoso *Shinobi* de Sega. Destacaba la ayuda del fiel perrazo Yamato para mordisquear enemigos y un entorno gráfico que quedó para siempre grabado en nuestra retina.



TWO CRUDE DUDES
La secuela espiritual de *Dragon Ninja* cuenta con dos tipos realmente duros que se encargan de la limpieza de bandas callejeras en una caótica Nueva York. Lucharás contra mutantes frente a una Estatua de la libertad destruida mientras lanzas coches al enemigo y golpeas máquinas expendedoras.

CONVERSIONES NINJA

La guía más completa de los mejores y peores ports...



★ Apple II

Esta versión fue desarrollada por Data East USA en vez de Ocean y es muy diferente a las versiones europeas. Cuenta con sprites de mínimo tamaño para dar vida a los personajes y no tiene scroll, tendrás que eliminar a varios enemigos en cada pantalla para acceder a la siguiente.



★ ZX Spectrum

La versión Spectrum es, quizá, tan buena como podría esperarse dado el enorme abismo entre la plataforma y el hardware original. Consigue poner muchos sprites en pantalla sin excesivo parpadeo, aunque la velocidad del juego es sensiblemente menor respecto al arcade.



★ Commodore 64

El port de C64 es bastante competente, con sprites muy definidos y escenarios bien dibujados. Todos los niveles están presentes aunque con algunos ajustes, el scroll del nivel del tren va en la dirección opuesta a la recreativa. La banda sonora de Jonathan Dunn redondea el resultado.



★ Amstrad CPC

La versión Amstrad destaca por la imagen de la pantalla de carga, que es similar a Bruce Lee en *Operación Dragón*. Cuenta con gran colorido, es rápida y compite con la de C64 como mejor versión doméstica. Los usuarios de 128K disfrutaron de voces sampleadas y carga única.



★ NES

La conversión de NES es bastante similar al original si exceptuamos el pequeño tamaño de los sprites y la ausencia de dos jugadores simultáneos. Hay menos enemigos que en la recreativa, por lo que tendrás que golpear más veces a los que aparecen para derrotarlos.



★ Amiga

Poco más se puede decir de un port que es similar a la versión de Atari ST, pero ahora en cámara rápida, tanto que parece gestionado por el mismísimo Benny Hill. El sistema de saltar con la dirección de arriba en vez de con el botón del joystick le hace ligeramente injugable.



★ PC DOS

Las conversiones de recreativa en los antiguos PC solían ser bastante caóticas y esta no es una excepción. La acción transcurre en un pequeña ventana situada en la parte superior de la pantalla, los ninjas llevan mono de mecánico gordo y las animaciones de Blade son terribles.



★ Atari ST

Gráficamente la versión ST es prima hermana de la recreativa original, aunque la paleta de color ha sido reducida. Mantiene opción de dos jugadores simultáneos pero es una auténtica pena que la lentitud que se adueña de toda la acción le convierta en un título casi injugable.



★ Wii

Si realmente quieres jugar a la versión original de *Bad Dudes Vs DragonNinja*, está disponible *Data East Arcade Classics*, lanzado para Nintendo Wii en 2010. El disco también te obsequia con su secuela *Two Crude Dudes* y clasicazos de la talla de *Burgertime* o *Caveman Ninja*.



» [Arcade] Los terriblemente pesados perros enemigos solo pueden ser eliminados con golpes bajos y barridos.

entre el caos de golpes sin recibir un leñazo en la cara. Los niveles son bastante cortos y hasta podrás recorrerlos a cierta velocidad esquivando a bastantes enemigos para llegar rápidamente a la zona del jefazo de turno; aunque si haces esto llegarás con muy poca energía para enfrentarte con garantías a estas bestias. El primer final boss será el lanzador de fuego ruso Karnov, pluriempleado del juego de plataformas de Data East del mismo nombre, y con su propia melodía. Aunque no es muy difícil de abatir, los últimos jefazos, que incluyen un chiflado equipado con una cadena multiusos, un gigante blindado o un ninja que se multiplica en multitud de inquietos clones, se lo pondrán mucho más difícil a tu exigua barra de energía.

Gráficamente, el juego era de lo mejorcito de 1988, con sprites de



» [Arcade] Las máquinas de los 80 te obligaban a luchar contra todos los bosses, de nuevo, antes del final...

LOS JEFAZOS

Cómo vencer a los molestos ninjas en la versión recreativa...



6 Dificultad Ninja

KARNOV

Después de haber escapado de su propio juego de Data East, Karnov se ha unido al movimiento ninja y está dispuesto a achicharrarte en vida con su fuego circense. El portento ruso telegrafía sus ataques flamígeros hinchando la tripa, así que procura estar lejos cuando lo haga.

Cómo acabar con él

Las patadas voladoras son muy eficaces cuando Karnov se acerca, pero ten cuidado con su ataque giratorio en la medida de lo posible. Si te gusta el riesgo, agáchate cuando lance fuego y regálale un barrido.

IRON

Iron es un ninja equipado con dos garras que aparece al final del nivel del camión en la fase dos. Es uno de los bosses más ágiles y salta por la pantalla en busca de Blade y Strike. Es capaz de producir gran daño con sus garras tipo Lobezno si logra acercarse a ti, pero hay un punto muerto que podrás utilizar para acabar con él...

Cómo acabar con él

Salta sobre el capó del camión, caga el puño y dale un buen golpe cuando salte hacia ti. Retrocede entonces a la parte izquierda de la pantalla y agáchate bajo la cabina. A Iron le resultará difícil alcanzarte y podrás atizarle.



5 Dificultad Ninja

7 Dificultad Ninja

SHADOW NINJA

Este jefazo ninja vestido de verdes tonalidades tiene problemas de personalidad. Cuando se ilumina de color blanco se divide en ocho doppelgangers que recorrerán la pantalla en tu búsqueda como los ninjas estándar del juego. Pero podemos acabar con él de una forma bastante sencilla.

Cómo acabar con él

No permitas que te acorrale, utiliza los extremos de la pantalla como protección cuando veas que va a crear sus clones. Utiliza el puño para librarte de ellos y sigue atacándole hasta que sea eliminado.

ANIMAL

Este gigante aparece al final de la fase del bosque y tiene cierta semejanza al wrestler Road Warrior Animal. Es el jefazo más duro del juego hasta el momento por sus tremendos puñetazos y una partada aérea letal de la que es complicado escapar indemne.

Cómo acabar con él

Golpeo y huida es lo mejor contra Animal para no recibir mucho daño. Utiliza la plataforma superior con patadas voladoras y no dejes que se acerque mucho.



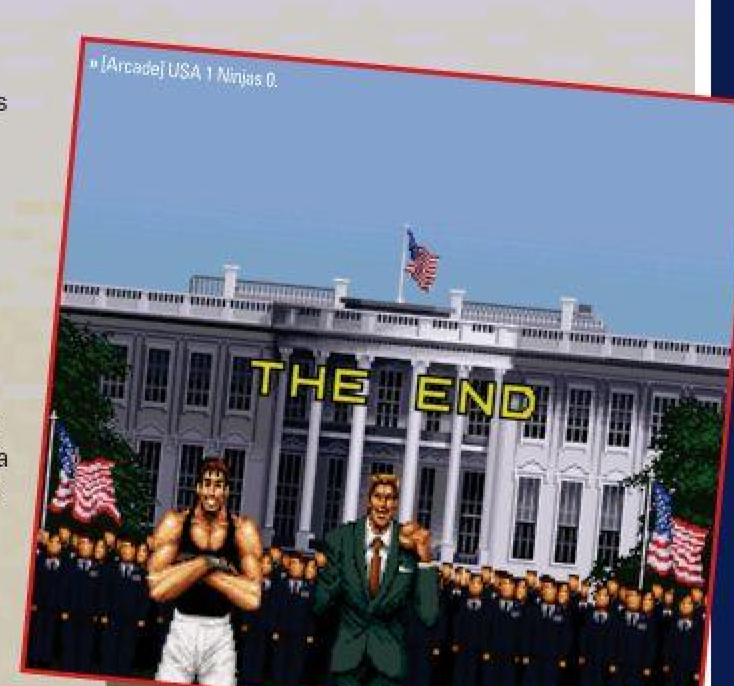
8 Dificultad Ninja

gran tamaño, escenarios espectaculares y unas animaciones correctas. Hay un par de escenarios memorables: el de la pelea sobre el camión de 18 ruedas, con los ninjas saltando desde el techo de los coches hacia ti y el nivel que transcurre sobre el techo del tren. La lucha final contra el jefazo Dragon Ninja en su helicóptero también es épica, con secuencia del líder del mundo libre rescatado incluida. Mención especial para los efectos de sonido digitalizados como el "Got it!" después de recoger salud o bonus de tiempo o, el menos digno "I'm Bad!" cuando eliminamos a un final boss. Sospechamos que los abogados de Michael Jackson no han probado el juego…

Ocean Software adquirió los derechos para convertir la recreativa a los ordenadores domésticos en Europa, siendo lanzados bajo el sello Imagine y con la denominación japonesa *DragonNinja*. Para consola, el único port contemporáneo fue la versión de NES, lanzada en Estados Unidos por Data East USA. La mayoría de los ports fueron para un solo jugador excepto las versiones Amiga y Atari ST. Hace pocos años, la versión original apareció en la recopilación Data East Arcade Classics para Nintendo Wii. Data East también lanzó una secuela espiritual llamada *Crude Buster* (o *Two Crude*) en 1991, que fue excelentemente convertida a Mega Drive y renombrada como *Two Crude Dudes*. En 2012 una compañía llamada Pinstripe Games intentó financiar una secuela llamada Bad Dudes 2 a través de Kickstarter. A pesar de lo atractivo del culto al original, el proyecto terminó en fracaso al no recaudar los 80.000 dólares previstos.

Lo único que lamentamos de *Bad Dudes Vs DragonNinja* fue que nadie en los 80 se atrevió a producir una película de ninjas secuestrando al presidente de los Estados Unidos, habría sido alucinante. Aun así el juego tiene un legado peliculero propio. En la película Dulce Hogar... ¡a veces! (Parenthood) de Ron Howard, estrenada un año después del juego, se incluye una escena en la cual el actor que hace de hijo de Steve Martin está jugando al arcade y pregunta que por qué es tan difícil. "¡Porque ellos son tipos duros!" responde Steve. Bonito detalle. *

> **"Gráficamente, el juego era de lo mejorcito de 1988, con sprites de gran tamaño, escenarios espectaculares y unas animaciones correctas"**



» [Arcade] USA 1 Ninjas 0.

9 Dificultad Ninja

AKAIKAGE

El enmascarado Akaikage aparece al final de la fase del tren balanceando una desagradable lanza con cadena que lanzará contra ti. También está equipado con una amenazante guadaña que utilizará para los ataques a poca distancia. Debido al poco espacio de maniobra que tenemos es uno de los jefes más complicados.

Cómo acabar con él

Para no andarnos con rodeos vas a ser golpeado sin remisión… No podrás agacharte en el ataque con cadena de Akaikage y hay poco espacio para moverse. Los nunchaku. pueden ayudar bastante.

8 Dificultad Ninja

DEVIL POLE

Devil Pole es un monje Shao Lin equipado con una intimidante vara de madera. Te lo encontrarás al final del nivel de la caverna, es muy rápido y su vara tiene un considerable alcance, especialmente cuando ejecuta un ataque giratorio que se llevará por delante al incauto de turno.

Cómo acabar con él

Es difícil escapar de los ataques de Devil Pole, así que la mejor defensa es un buen ataque. Patadas voladoras, saltos constantes, así como subirte a la plataforma, cargar puño y atizarle cuando esté cerca.



10 Dificultad Ninja

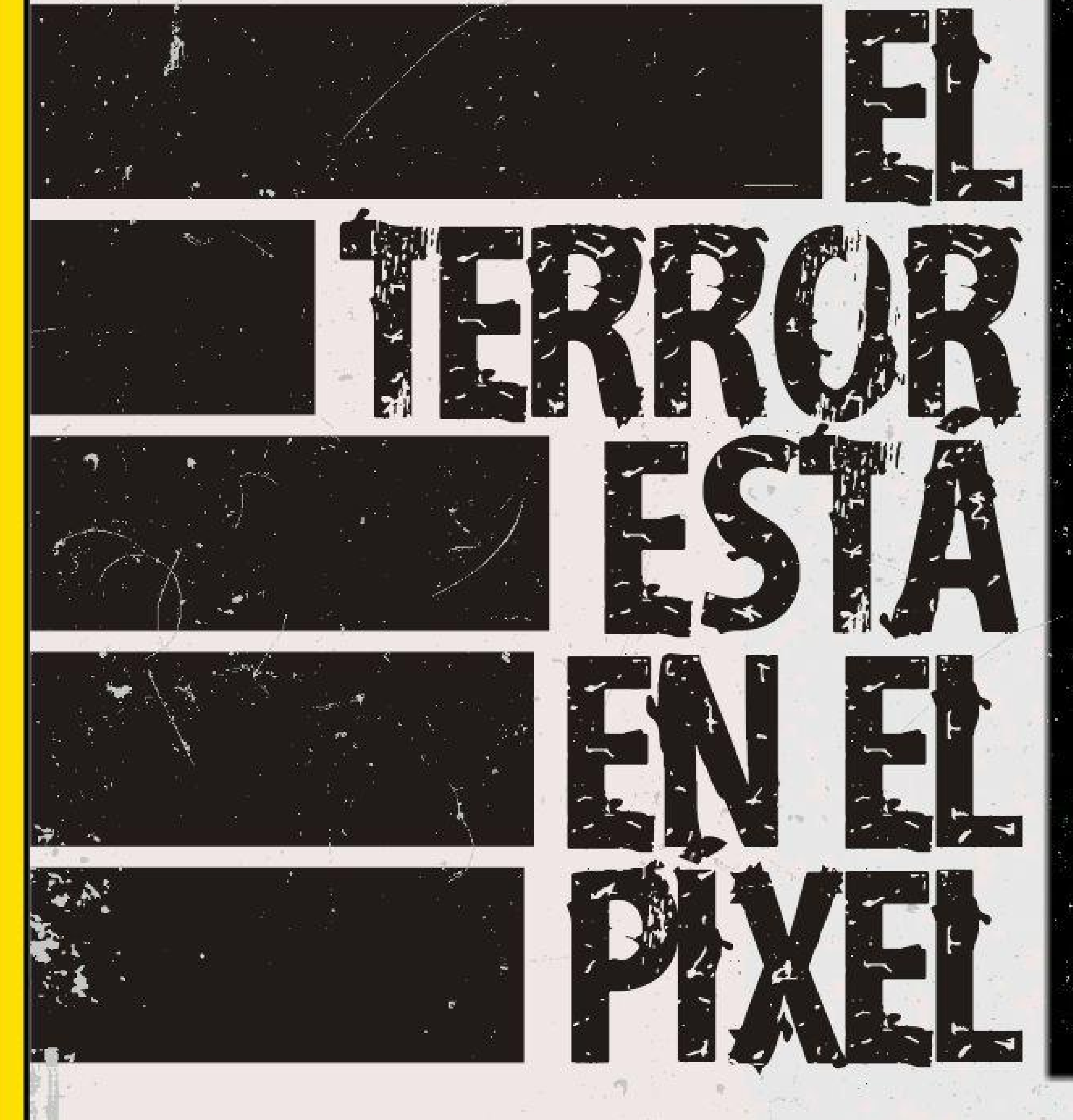
DRAGON NINJA

Esto es lo que estabas esperando, el súper jefazo del juego. Dragon Ninja está equipado con una armadura samurái, una inquietante peluca rubia y realiza equilibrios sobre el patín de aterizaje de un helicóptero que lleva al presidente Ronnie en su interior. ¡A por él muchachos, América os saluda!

Cómo acabar con él

Evita a los molestos perros y salta al helicóptero para intentar golpear a Dragon Ninja antes de que lo haga él. Si tienes la suerte de poseer nunchaku podrás atacarle mientras estás lejos de su rango de ataque. Si no los tienes, añade una buena cantidad de créditos para acabar con él…

De los ataques de pánico a la sensación de que algo terrible está a punto de suceder, los videojuegos son capaces de inyectar todo tipo de terrores en los jugadores. Cógenos de la manita mientras recordamos algunos de los más espeluznantes que nos ha dado el medio.



EL TERROR ESTÁ EN EL PÍXEL

PILLADO!

3D MONSTER MAZE

■ **PLATAFORMA:** ZX81 ■ **AÑO:** 1982

Los momentos aterradores pueden ser dos tipos: los pasmos repentinos y la tensión prolongada, que te paraliza de miedo. *3D Monster Maze* está bien surtido de ambos. Mientras deambulas por el laberinto te llega mensajes que te avisan de la proximidad de tu perseguidor y te enervan a base de bien. Lo irónico es que el programador Malcolm Evans introdujo estos avisos para minimizar los sustos: "No quería que a la gente le diera un ataque al corazón," explica.

A pesar de los avisos, nunca terminas de estar del todo preparado para los encuentros cara a cara con el monstruo. Aunque se te dice cuándo está cerca, nunca se especifica por dónde viene: puede estar acechando a la vuelta de la esquina, sin que te enteres hasta que tengas una visión de dentista de sus fauces.

El principal recuerdo aterrorizado que se suele tener de 3D Monster Maze es el del dinosaurio monocromo ocupando la pantalla. Intentas escapar, pero el teclado del ZX81 no te lo pone fácil. Es muy posible, reconócelo, que cuando tienes al T-Rex tan cerca te convenga ir rezando lo que sepas. No hay escapatoria.

FEAR FACTOR 9

"El ZX81 estaba en mi dormitorio y yo estaba programando de noche. De golpe, el monstruo se me echó encima. ¡Di un salto tremendo del susto! Mi mujer estaba leyendo en la cama y empezó a reirse a carcajadas…"

Malcolm Evans



JOLLY
"La sorpresa fue tal que me tuvieron que despegar del techo"



FEAR FACTOR 7

EL ATAQUE DEL PIANO

SUPER MARIO 64
■ **PLATAFORMA:** N64 ■ **AÑO:** 1996

Hasta los juegos más inocentes pueden llevar al pánico, como demuestra Big Boo's Haunt. No deberías esperar nada bueno de los escenarios más fantasmales del juego, pero el piano que vuelve a la vida es capaz de pillarte por sorpresa. Y durante un rato parece un piano normal, lo que hace el susto aún más efectivo.

PERSEGUIDA POR EL SA X

METROID FUSION
■ **PLATAFORMA:** GAME BOY ADVANCE ■ **AÑO:** 2002

Con su poder reducido a una mera fracción del original al principio del juego, Samus es lanzada a enfrentarse con un poderoso clon de sí misma. El SA-X aprende rápido a localizar sus escondites, dando pie a unos cuantos ataques sorpresa bastante dramáticos.



FEAR FACTOR 8

FEAR FACTOR 7



DEKAY
"Mi hija lo jugó hace poco, y pese a los gráficos, se cagó de miedo"



BRUJA

GRANNY'S GARDEN
■ **PLATAFORMA:** BBC MICRO ■ **AÑO:** 1983

La bruja de este juego marcó a una buena cantidad de críos británicos durante los ochenta. Era un juego educativo, de hecho: el mensaje era que si no te esforzabas lo suficiente solucionando los puzles, la bruja te metería en un caldero junto a unos cuantos compañeros de estirado internado inglés.

ATAQUE ARÁCNIDO

BOFFIN
■ **PLATAFORMA:** BBC MICRO ■ **AÑO:** 1985

En este otro clásico menor para BBC Micro, las primeras pantallas no son demasiado complicadas. Esta tampoco lo parece demasiado, sobre todo porque la repulsiva araña gigante de la esquina permanece sin moverse. Esto es, hasta que te pones a su altura. Entonces corre hacia ti con una animación terrorífica. ¡Huye, loco, huye!

FEAR FACTOR 8



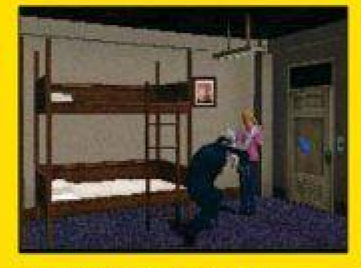






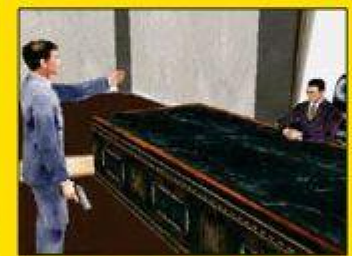
MIEDOS MENORES

Lo intentaron muy fuerte, pero dieron más risa que miedo...



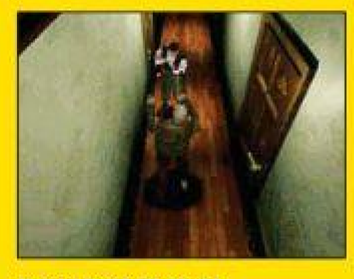
CLOCK TOWER 1996

■ Hay algo indiscutiblemente terrorífico en el hecho de ser perseguido por un psicópata que va blandiendo un par de tijeras gigantes. De hecho este momento es bastante terrorífico. Eso, por supuesto, hasta que te acuerdas de que a alguien se le ocurrió ponerle al asesino el ridículo nombre de Scissorman...



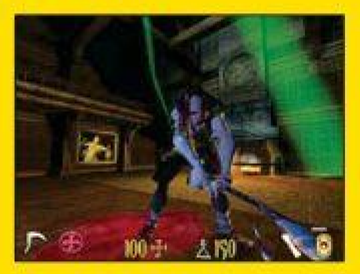
THE HOUSE OF THE DEAD 2 1998

■ Uno de los mejores juegos con pistola de luz de todos los tiempos es también uno de los que tiene un peor doblaje. Cada ridícula línea de diálogo es recitada con aplomo por una voz monótona y desapasionada que, lo reconocemos, tiene su extraño encanto, pero se carga toda la tensión del juego.



RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT (DUAL SHOCK) 1998

■ Esta actualización de *Resident Evil: Director's Cut* permitió el uso del DualShock. No fue todo lo que se le añadió: también recibió una banda sonora nueva y mucho peor que la original. El tema del sótano es particularmente lamentable, y arruina todo el suspense del juego.



CLIVE BARKER'S UNDYING 2001

■ Hay muchos momentos aterradores en el juego, pero lo cierto es que los enemigos son algo verborreicos: les encanta charlar. El problema: les puedes matar, a veces, antes de que hablen, dando pie a extrañas situaciones que te sacarán del estupendo juego: enemigos decapitados que no paran de hablar.



LIFELINE 2003

■ Este juego maneja un concepto muy interesante: eres un operador de cámara que ayuda a una mujer a huir de una estación espacial infestada de monstruos diciéndole, literalmente, lo que tiene que hacer. Por desgracia, el algo lamentable sistema de reconocimiento de voz la suele mandar directa al peligro, cargándose cualquier credibilidad.

SILENCIO ESPACIAL

DOOM

■ **PLATAFORMA:** VARIAS ■ **AÑO:** 1993

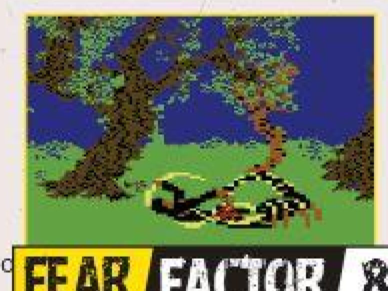
FEAR FACTOR 8

En *Doom* es imposible no sentirse invencible cuando te abres paso por la primera fase. Los enemigos son tímidos y la música te pone la adrenalina por las nubes. Pero cuando el ritmo del juego se calma, las cosas se ponen más tensas y amenazadoras. Tu fantasía de poder se difumina y comienza a inquietarte qué te encontrarás en la siguiente habitación. Versiones posteriores de *Doom* han reforzado esa sensación, con una nueva banda sonora, por ejemplo, en la versión de Playstation. Desde *Doom 3* la atmósfera y mecánica del juego ya empezó a ser abiertamente de juego de terror.

ACABAR MALAMENTE

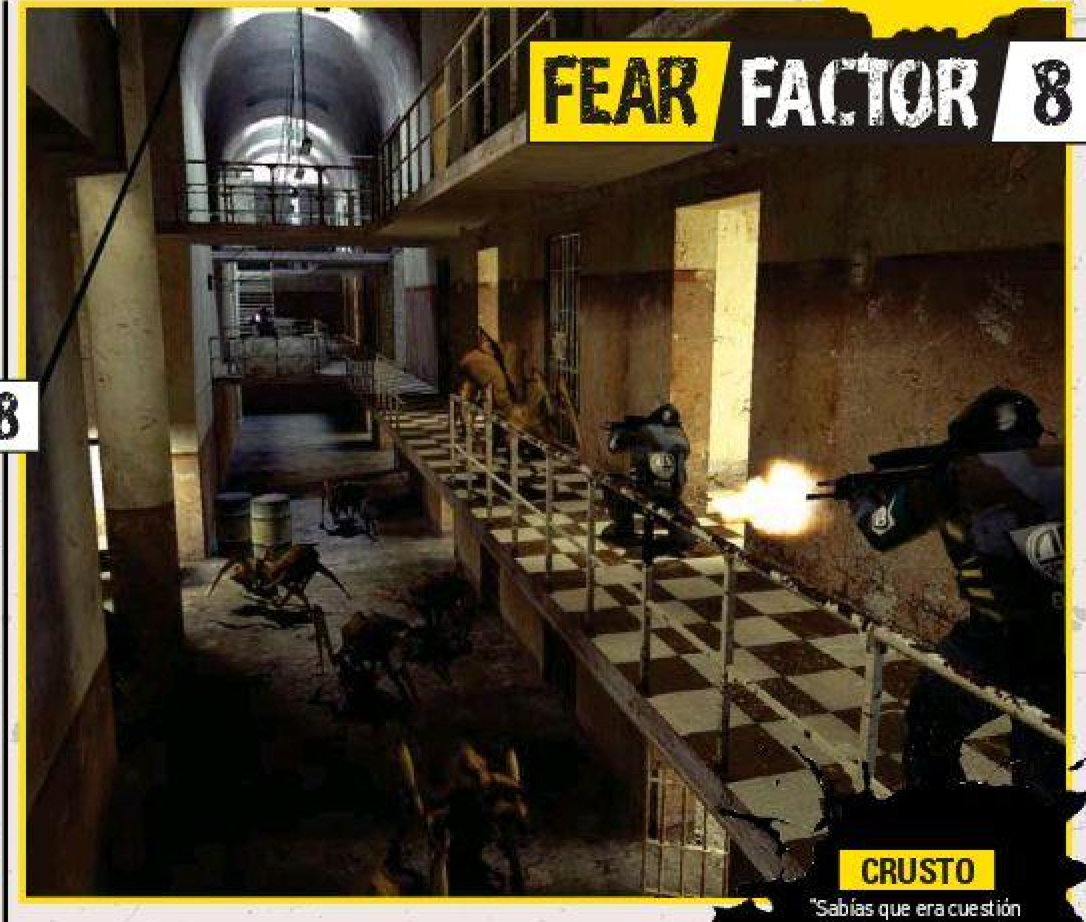
BEYOND THE FORBIDDEN FOREST

■ **PLATAFORMA:** COMMODORE 64 ■ **AÑO:** 1985



FEAR FACTOR 8

El primer *Forbidden Forest* asustó a muchísima gente en 1983 gracias a unas macabras animaciones de muertes que, por extraño e inquietante que fuera en su día, exhibían una buena cantidad de sangre y violencia. La secuela fue incluso más allá que su precedente en materia de muertes creativas. La más memorable de todas, para nosotros, era la ejecución del escorpión: la criatura se te echaba encima y te perforaba el tórax con su aguijón gigante mientras intentabas desembarazarte de la salvaje presa. No servía de nada, y en poco tiempo morías entre horribles estertores.



FEAR FACTOR 8

CRUSTO

"Sabías que era cuestión de tiempo hasta que te tocara a ti. ¡La tensión era insoportable!"

BAJA SEGURIDAD

HALF-LIFE 2

■ **PLATAFORMA:** VARIOUS ■ **AÑO:** 2004

Las prisiones de alta seguridad no suelen ser muy acogedoras, pero la visita a Nova Prospekt es una experiencia absolutamente horrible. El sitio ha sido convertido en una planta de procesado de humanos por los Combine, y cuando llegas, el lugar es un auténtico campo de batalla. Según llegas, las paredes de las celdas, pintadas de rojo sangre, crean una atmósfera muy poco apacible. La guinda son las demenciales imágenes capturadas con las cámaras de seguridad. Ese horror a través de un monitor será lo que te ponga definitivamente de los nervios.

> “George sugirió que, a veces, el piloto que corría hacia la nave podía ser en realidad un alienígena disfrazado”
> David Fox



RESCUE ON FRACTALUS!
■ **PLATAFORMA:** VARIAS ■ **AÑO:** 1984

Nunca se te olvidará la primera vez. A la altura del nivel cinco de *Rescue On Fractalus!*, ya te has acostumbrado a la mecánica de juego y ciertamente ya juegas con un deje algo rutinario: aterrizas, rescatas a lo pilotos y te largas, preferiblemente enzarzándote en la menor cantidad posible de combates. Navegas casi sin esfuerzo por la tóxica atmosfera de Fractalus, liquidas un par de torres de vigilancia y localizas al piloto a rescatar en la superficie. Aterrizas cerca de la nave accidentada, bajas el escudo de tu nave y esperas al piloto.

Pero de repente, tu televisión emite un sonido discordante mientras un horrible alienigenea de ojos saltones comienza a golpear el frontal de tu nave, intentando romper el cristal. Empiezas a aporrear el teclado, intentando escapar, y recuerdas que volviendo a levantar los escudos te cargarás a cualquiera que ande cerca de la nave. Por desgracia, ya no hay nada que hacer: tus reflejos han reaccionado unos segundos tarde. La grieta en el cristal de tu nave es inequívoca: estás a merced del Jaggi. Y estos bichos no toman prisioneros.

FEAR FACTOR 10

CREANDO EL SUSTO

Cómo George Lucas ayudó a generar un pasmo único.

Aunque George Lucas pasará a la historia por sus contribuciones a Lucasfilm antes que por las que hizo en LucasArts, el jefe de programación David Fox atribuye la idea del memorable ataque del Jaggi al propio Lucas. "George sugirió que podíamos hacer que a veces, el piloto corriendo hacia la nave fuera, en realidad, un alien disfrazado. Quería saber si podíamos hacer que te saltara justo a los morros," recuerda David. "Pensamos que era un gran idea. Gary Winnick creó el Jaggi, Charlie Kellner lo animó para que el susto funcionara, y Peter Langston creó el horripilante sonido que lo acompaña."

El resultado era tan impactante que en el equipo se habló largo y tendido acerca de la posibilidad de usar la imagen del monstruo como publicidad del juego, pero al final triunfó la opción más conservadora. "Convencimos a Atari de que no contaran a nadie que el alienígena estaba en el juego," continúa David. "No aparecía en el material para prensa y solo se comentaba de pasada en el manual. Durante los cuatro primeros niveles del juego, el monstruo no aparece. Para cuando ataca por primera vez al jugador, éste cree que ya no le queda nada por ver en el juego." El plan funcionó a la perfección: los jugadores no se daban cuenta de lo que iba a pasar en el quinto planeta hasta que era demasiado tarde.

Siendo uno de los primeros sustos genuínos que recibimos de un videojuego, nos preguntamos si los jugadores aún lo recuerdan, y David nos confirma que así es. "Aún recibo emails de gente rememorándolo," confirma. "La gente se ha llegado a caer de la silla o a asustar a sus compañeros de piso. Incluso ha habido niños que se han ido corriendo a buscar a sus madres." No se siente especialmente bien por eso último, pero eso es porque él también es una víctima. "Hasta yo me acelero en ese instante en el que no sabes si tienes ante ti a un piloto o a un Jaggi... Presa del pánico he llegado a matar a muchos pilotos, cerrando por error los escudos."





SMAC
"Aún puedo asustar a mis amigos susurrándoles 'Silence the discoooord...'"

FEAR FACTOR 8

ENCUENTRO CON MUCHOS

SYSTEM SHOCK 2
■ PLATAFORMA: PC ■ AÑO: 1999

"¡Rápido!," gritan. "¡Corre!" Así son los avisos de los híbridos, humanos asimilados por la mente colmena biológica que en el juego se conoce como The Many. La mayoría de sus identidades han sido eliminadas, y quieren "silenciar la discordia". Pero los rasgos que les quedan de humanidad son los que te pondrán los pelos de punta. En algunos momentos te avisan de que van a atacar, conscientes de que van a hacerte daño pero incapaces de evitarlo.

EL ROCKPILE ATACA

DUNGEON MASTER
■ PLATAFORMA: VARIAS ■ AÑO: 1987

Nos encantan los sustos de improviso. Deambulando por la mazmorra te tropezarás con unas rocas, y sin darles más importancia, intentarás pasar por encima. ¡Sorpresa! Has molestado a un Rockpile (literalmente, "Montón de rocas"). El enemigo disfrazado de objeto aparentemente inocuo es un clásico, pero el Rockpile nisiquiera te engaña con un aspecto tentador: es absolutamente inane, y eso lo hace peligroso.





CUENTA ATR S FAT DICA

SONIC THE HEDGEHOG
■ PLATAFORMA: MEGA DRIVE ■ AÑO: 1991

Este momento no se refiere tanto a la muerte en sí misma (aunque tiene una excelente animación de Sonic expulsando el último y escaso oxígeno que queda en sus pulmoncitos), ya que ese desagradable instante es mostrado con más morbo en juegos como *Tomb Raider*. Nos referimos a los instantes previos, cuando la cuenta atrás aparece y *esa* música comienza a sonar, acelerando el ritmo del juego y llevando al jugador al pánico. Un tema tan frenético que lo hemos llegado a usar de despertador.

NO ABRAS ESO

PROJECT ZERO
■ PLATAFORMA: PLAYSTATION 2/XBOX ■ AÑO: 2001

Esta estrafalaria serie de Tecmo es conocida por ser el juego 'de la cámara', pero merece fama por algo más que eso. Después de todo, este juego deja que el terror atenace al jugador por completo. Por ejemplo: acabas cogiéndole pánico a abrir puertas o armarios durante el juego. Tienes que hacerlo, pero dudas muchísimo. Lo peor es cuando oyes una voz saliendo de un armario, te armas de valor, tiras de la manilla... y hay una grabadora en funcionamiento. ¡Tecmo, sois unos pillastres de campeonato!

FEAR FACTOR 9

CARLOSPIE
"Salió de no sé dónde, tiré el mando al suelo y corrí a acurrucarme a un rincón del cuarto"

FEAR FACTOR 9

ILUSIONES REALES

SILENT HILL
■ PLATAFORMA: PLAYSTATION ■ AÑO: 1999

Harry Mason prepara unas vacaciones en el apacible pueblecillo rural de Silent Hill, sin poder prever lo que va a experimentar allí. Después de un accidente de coche su hija Cheryl se extravía, pero le parece verla al otro lado de un callejón. Allí se encuentra lo que parece un cadáver ensangrentado (que solo podemos rezar para que no sea la niña), y las cosas solo empeoran desde aquí. Conforme avanza, la oscuridad va cayendo y una sirena suena en la distancia. De repente, las salidas del pueblo se cierran y Harry está indefenso contra unas criaturas de aspecto infantil. Son tus inolvidables primeros pasos en *Silent Hill*.

T-REXAZO

TOMB RAIDER
■ PLATAFORMA: SATURN, PLAYSTATION ■ AÑO: 1996

Al principio del nivel Lost Valley ya te andas preguntando si la cosa se complicará mucho después de que te las hayas visto con los supuestamente extintos velociraptores. El sonido del juego te da una pista de hasta qué punto estás en problemas. Una música dramática y ruido de algo que se rompe a lo lejos te alerta del mayor enemigo posible: un descomunal tiranosaurio.

Lo acabas viendo cuando dobla una esquina. El tiranosaurio es tan grande y feroz como podrías temer, y tu mayor miedo se confirma rápidamente: te ha visto y no le gustas un pelo. Extingue o muere.



FEAR FACTOR 9

BORRAR TODAS LAS PARTIDAS

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM
■ PLATAFORMAS: GAMECUBE ■ AÑO: 2002

Te lo estás pasando pipa con *Eternal Darkness*, divirtiéndoue con los estrafalarios efectos que tienen en tu personaje los niveles bajos de cordura, cuando decides mirar la pantalla de menú. "Has borrado con éxito todas tus partidas guardadas," lees. Cuando tomas aire te das cuenta de todas las horas perdidas que supondría eso, y de repente las alucinaciones del protagonista no son tan divertidas.

LA CASA DE LOS PERROS

RESIDENT EVIL
■ PLATAFORMA: PLAYSTATION ■ AÑO: 1996

Los zombis de *Resident Evil* son criaturas lentas que pueden (y deben) ser esquivadas. Te acostumbras a verlos deambular por la mayoría de los pasillos de la casa. Puede que estén a la vuelta de la esquina, pero con cuidado y agilidad no suelen ser un problema terrible. Sin embargo, los perros que atraviesan las ventanas son más rápidos y letales.

Lo que hace tan grande este momento es cómo los diseñadores del juego se aprovechan de lo que estás acostumbrado a ver en el juego: el primer perro atraviesa la ventana únicamente cuando las has sobrepasado, y tras el tremendo susto, tu reacción instintiva es correr, alejándote de ahí... derechito hacia otra ventana, que atraviesa otro perro que se interpone entre tú y la puerta. Una solución narrativa inteligentísima, entre los mejores momentos de una franquicia que ha generado algunas pesadillas memorables.

FEAR FACTOR 9

ROBNOYCE
"La primera vez que un juego me hizo saltar de la silla. Hoy puede parecer una tontería, pero la atmósfera de tensión era increíble."

FRANQUICIAS DEL MIEDO

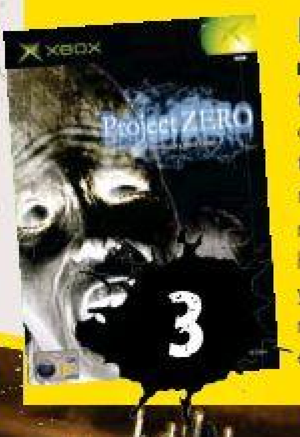
No hemos hecho un ranking de momentos terroríficos, pero preparando este artículo hemos podido sumar cuántos instantes aterradores había en cada franquicia. Este es el resultado.

1

RESIDENT EVIL
■ Los sustos clásicos abundan en la serie de Capcom. Nemesis es uno de los enemigos más terroríficos a los que puedes enfrentarte en cualquier videojuego, y es solo el principio: Crimson Heads, el Licker, Lisa Trevor, Dr Salvador... Si no has sentido miedo con un *Resident Evil*, chequéate el pulso.

2

SILENT HILL
■ La serie de Konami suele subvertir nuestra percepción de lo que es aterrador o amenazante para crear sus momentos de impacto, como demuestra que su enemigo típico sean enfermeras. El siempre terrorífico Cabeza de Pirámide, nacido en *Silent Hill 2*, es uno de los villanos clásicos de los videojuegos y ha acabado convirtiéndose en mascota del juego.



3

PROJECT ZERO
■ Aunque esta serie no tiene tantos sustos por sorpresa como otras, *Project Zero* crea tensión con unos argumentos retorcidos y una atmósfera muy opresiva. El quinto juego ha salido en Japón para Wii U, y esperamos que no corra la misma suerte que la cuarta entrega, que no vimos por aquí.

GAME OVER, MAN! GAME OVER!

ALIENS

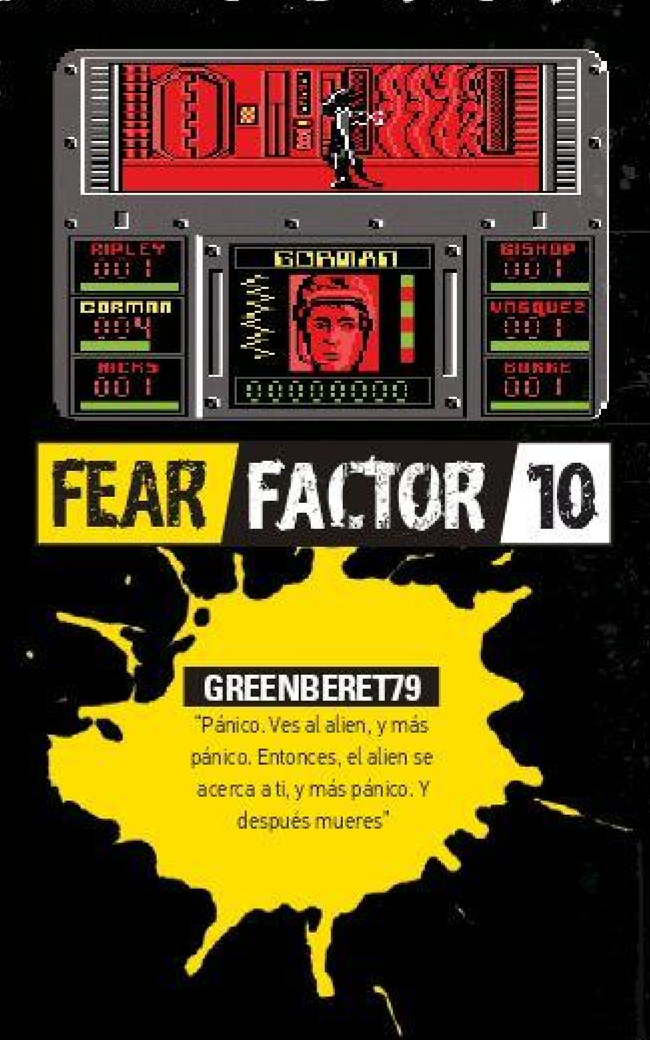
■ PLATAFORMA: VARIAS ■ AÑO: 1986

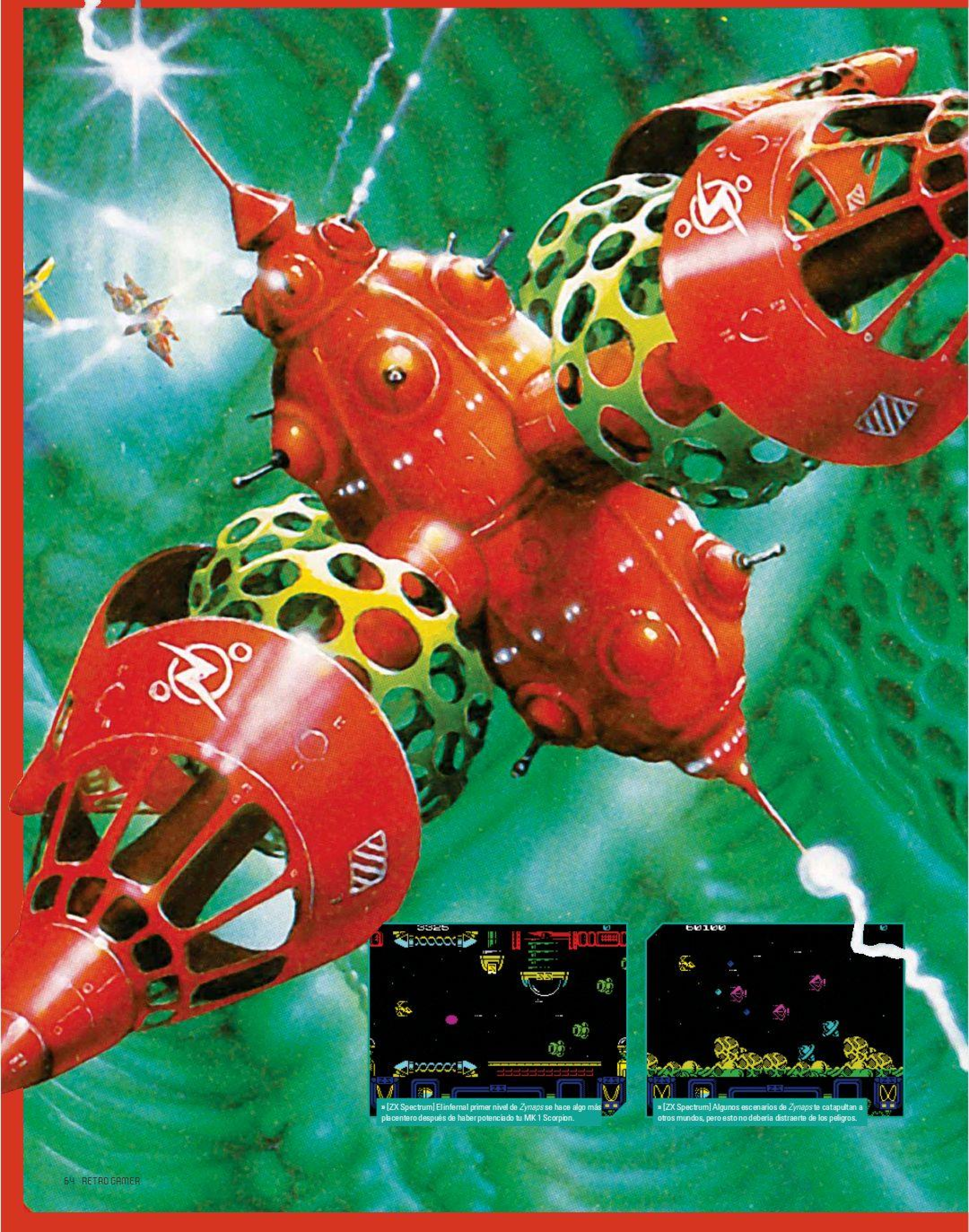
A la hora de generar sustos (y alguna que otra decepción), la franquicia *Alien* es de las más recordadas en los videojuegos. *Alien Vs Predator*, *Alien Trilogy* o *Alien: Resurrection* se han puesto sobre la mesa en la elaboración de este reportaje, todos ellos con sus correspondientes sustos de antología. Sin embargo, ninguno es comparable con el nivel de tensión que generaba *Aliens* para 8 bits, que ponía a los jugadores en una situación de fragilidad emocional que podríamos resumir con el eufemismo 'alerta marrón'.

Desde el principio del juego la atmósfera es tensa y opresiva, con seis miembros de la tripulación controlados con perspectiva de primera persona, siendo controlados siempre por separado pero no simultáneamente. Lo único que les acompaña son los inquietantes sonidos de la estación espacial y sus armas. Para avanzar tienes que adentrarte en la base, pero cada vez te toparás con más xenomorfos. Puedes ver por dónde han pasado ya que lo dejan todo hecho un cirio de restos biológicos. Si estos restos se extienden demasiado rápido, las luces se apagan. Y puedes ponerte a rezar.

Pero lo realmente terrorífico del juego sucede cuando te topas con uno de los aliens. Sabrás que tienes uno cerca porque tu sensor de proximidad comenzará a emitir un siniestro sonido ululante. Desde ahí, es solo cuestión de tiempo: si las luces están encendidas verás al monstruo pasar por delante de ti y puedes intentar matarlo. Si no, vas a tener que disparar a ciegas para iluminar la habitación. E, insistimos, rezar. Tampoco puedes desperdiciar munición: cada vez que falles, el alien atacará con más intensidad. Tienes unos segundos para reaccionar tras el ataque, y si fallas, ese miembro del equipo morirá.

Lo último que vas a ver cuando el miembro de la tripulación va a morir es al alien abalanzándose sobre ti, y un corte a ruido de estática. Es un momento aterrador sin necesidad de ser explícito, ya que el destino último de la víctima queda a tu imaginación. Lo peor es que cada vez que muere uno de los miembros de la tripulación, estás un paso más cerca de quedarte a solas con los aliens. Y gracias al excepcional trabajo de atmósfera, esa es una perspectiva escalofriante.





» [ZX Spectrum] El infernal primer nivel de *Zynaps* se hace algo más placentero después de haber potenciado tu MK 1 Scorpion.

» [ZX Spectrum] Algunos escenarios de *Zynaps* te catapultan a otros mundos, pero esto no debería distraerte de los peligros.

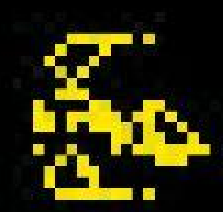
ZYNAPS



Dominic Robinson consiguió algo teóricamente imposible con su primera creación cuando desarrolló un fiel versión de Uridium para Spectrum. Retro Gamer descubre cómo Dominic se inspiró en el mítico Nemesis para su segunda obra, Zynaps, otro clásico.

LOS DATOS

» **EDITOR:** HEWSON CONSULTANTS
» **DESARROLLADOR:** HEWSON CONSULTANTS
» **LANZAMIENTO:** 1987
» **PLATAFORMA:** VARIOS
» **GÉNERO:** SHOOT'EM-UP



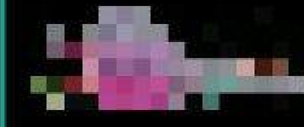
DOMINIC ROBINSON REFLEXIONA SOBRE SUS DÍAS COMO NUEVA ESTRELLA DE LA PROGRAMACIÓN EN HEWSON: "Fue un gran momento para trabajar en la industria del videojuego. John Cumming y yo fuimos los dos únicos desarrolladores de la casa en aquel momento y esto nos daba múltiples ventajas. El gran éxito obtenido con la versión de *Uridium* para Spectrum facilitó que me dieran carta blanca a la hora de desarrollar *Zynaps*. Con *Uridium* hubo una gran expectación por hacer algo que captara la esencia técnica y jugable del original de Commodore 64. Las limitaciones de color del Spectrum siempre fueron una frustración, especialmente para juegos con scroll, pero hacer algo repleto de colorido era como dar un paso más después de *Uridium*."

Teniendo en cuenta lo impresionante que había sido la primera aportación del joven programador, habría sido razonable esperar que el próximo -y más colorido paso- le colocaría bajo una situación de presión considerable. Pero tal y como explica Dominic, lejos de inmutarse se sintió preparado para el nuevo desafío. "No recuerdo haberme sentido intimidado. Teníamos total libertad para hacer lo que sabíamos y en ese momento cada juego ponía la máquina un poco más al límite que el anterior, por eso siempre te daba la impresión de que se podía hacer más. La idea original era crear un shooter similar a *Nemesis*, o por lo menos ver hasta dónde se podía llegar en el Spectrum. Todos los shooters de recreativa que pasaron por nuestras manos tuvieron alguna influencia, los cuales no fueron tantos como nos habría gustado ya que nos encontrábamos en la sede de Hewson en Didcot. Recuerdo algunos viajes a Londres donde, afortunadamente, tuvimos experiencias más enriquecedoras. *Nemesis* fue una gran inspiración para nosotros, sobre todo la fase de las cabezas de la Isla de Pascua. Quería acercarme lo más posible a las sensaciones de los shooters de recreativa del momento."

Después de encontrar sus fuentes de inspiración, Dominic y John se pusieron manos a la obra. El trabajador freelance de Hewson y mago de los 8 bits Stephen Crow fue incorporado para tareas gráficas, y el trío optó por desarrollar el juego para dos sistemas diferentes, aunque por razones técnicas, la versión Spectrum de Dominic tomó la delantera. "Todo comenzó con el desarrollo del motor gráfico con scroll para ver el tamaño de pantalla máximo que se podía lograr y el número de sprites que podían ser dibujados en el frame rate adecuado", explica Dominic. "Yo me encargaba de la versión Spectrum y John de C64,

MAGIA HORIZONTAL

Cinco shooters de scroll horizontal para el recuerdo



DEFENDER

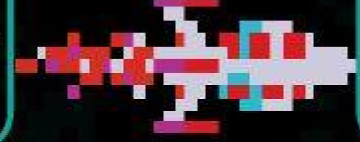
SISTEMA: Arcade **AÑO:** 1980

No se puede hablar de shoot'em-ups de corte horizontal sin mencionar al pionero Eugene Jarvis y su *Defender*. Es uno de los primeros clásicos del género y, lo que es más importante, todavía se ve, se escucha y se juega tan bien como cuando apareció.

SCRAMBLE

SISTEMA: Arcade **AÑO:** 1981

Responsable de introducir el scroll forzado en los shooters horizontales y por popularizar aspectos como bombardear objetivos terrestres mientras disparábamos al frente, *Scramble* de Konami implantó una fórmula a seguir para sus sucesores.



NEMESIS

SISTEMA: Arcade **AÑO:** 1985

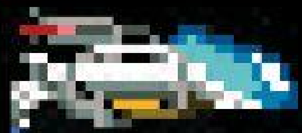
La influencia de *Nemesis/Gradius* en los shooter horizontales no debe pasarse por alto. Además de crear una franquicia para Konami de gran recorrido, *Nemesis* revitalizó el género y marcó el comienzo de su auténtica edad de oro.

DARIUS

SISTEMA: Arcade **AÑO:** 1986

Taito y su *Darius* se merecen una mención muy especial en este top de leyendas. La triple pantalla de la recreativa permitía complejos patrones de ataque enemigos y una mítica presentación de los bosses. Arte pixelado en estado puro.





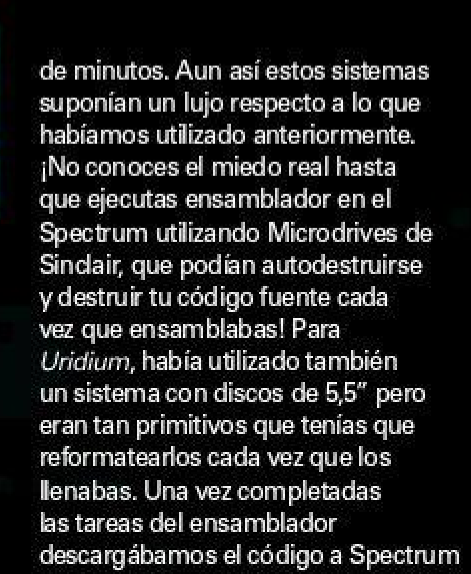
R-TYPE

SISTEMA: Arcade **AÑO:** 1987

Posiblemente el mejor momento de Irem y uno de los shooter horizontales más aclamados de la historia. *R-Type* redefinió y refinó el género además de elevar el nivel de dificultad y exigir al jugador un dominio pixel perfect de la nave.



» [ZX Spectrum] Naves nodriza enemigas dotan a *Zynaps* de duelos desiguales contra bosses. Sus arma elegida: bombas inteligentes.



MADE IN HEWSON

CYBERNOID (PANTALLA)
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1986

PARADROID
SISTEMAS: C64
AÑO: 1985

EXOLON
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1987

trabajábamos de forma independiente en el código, pero jugábamos a ambas versiones y aportábamos ideas. La mayoría de diseños de escenarios partieron de la versión Spectrum, que estaba siendo desarrollada más rápido que la de C64, en gran parte debido a que las herramientas de desarrollo para Z80 eran más rápidas y eficaces que las que John tenía disponibles para 6502. Stephen Crow se encargó del trabajo gráfico de los escenarios, los cuales fueron ampliados con un sistema que recombinaba los elementos de maneras diferentes. Los sprites de la nave, aliens y armas eran una mezcla de los originales de Stephen más otros creados por John y por mí. También elaboramos un programa que evolucionaba sprites de 16x16 desde un diseño básico utilizando mutación genética simple. Después de cada evolución seleccionábamos los que más nos gustaban como base para la próxima generación de sprites; algunos de los cuales acabaron finalmente en el juego. La inspiración para todo esto vino del libro de Richard Dawkins *El Relojero Ciego* (1986). Los detalles sobre jugabilidad se crearon más tarde, según se iba desarrollando cada nivel."

Zynaps iba a contar con un buen número de fases, pero tal y como recuerda Dominic Robinson, las grandes pretensiones del proyecto requerían de un código más que ajustado. Afortunadamente todo se gestó con un kit de desarrollo mucho más estable que el utilizado para *Uridium*. "*Zynaps* tuvo que ser escrito prácticamente desde cero", comenta Dominic. "Probablemente se utilizaron pequeñas piezas de código de *Uridium*, pero las presiones extremas de memoria significaban que todo estaba modificado y creado para tareas específicas. Recuerdo haber utilizado técnicas de codificación automodificables para mantener todo lo más compacto y rápido posible. Utilizábamos ordenadores Amstrad PCW 8512 con dos disqueteras de 3" y 512Kb de RAM corriendo CP/M. El software fue escrito utilizando el procesador de textos Wordstar. Para el Z80 de Spectrum utilicé el ensamblador ZASM de Research Machines y el SLR Super-linker, dos piezas geniales de software. Para el 6502 de C64 John tuvo que utilizar ensamblado cruzado Avocet, que era un auténtico tormento. Lo que a él le llevaba media hora en crear para C64, en Spectrum apenas tardaba un par de minutos. Aun así estos sistemas suponían un lujo respecto a lo que habíamos utilizado anteriormente. ¡No conoces el miedo real hasta que ejecutas ensamblador en el Spectrum utilizando Microdrives de Sinclair, que podían autodestruirse y destruir tu código fuente cada vez que ensamblabas! Para *Uridium*, había utilizado también un sistema con discos de 5,5" pero eran tan primitivos que tenías que reformatearlos cada vez que los llenabas. Una vez completadas las tareas del ensamblador descargábamos el código a Spectrum y C64 utilizando el puerto RS232."

Mientras Dominic y John seguían peleándose con el código, Stephen continuaba creando gráficos. "Stephen nos surtía con material gráfico según lo iba completando, lo que nos porporcionaba inspiración constante. Utilizábamos sus gráficos tal y como los enviaba y también "rompiéndolos" y ensamblándolos de formas diferentes para aprovechar mejor la poca memoria de la que disponíamos. Creo que la inspiración de todo el material gráfico provenía de una gran cantidad de arcades clásicos. *Nemesis* y otros mitos del género poseían entornos que



» [ZX Spectrum] En los últimos niveles aparecen escenarios compuestos por elementos anteriores.



» [ZX Spectrum] El arte pixelado de *Zynaps* ofrece bellos entornos con mínimo contagio de color.

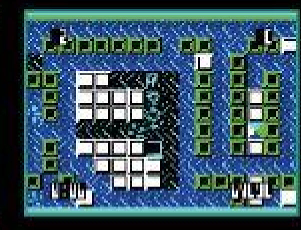
MÁS DE DOMINIC

Otros títulos que debes tener en los que participó Dominic Robinson



URIDIUM
SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1986

■ Dominic envió a Hewson su demo de *Uridium* en respuesta a un anuncio en el que buscaban programadores, y le instaron a que hiciera una versión completa. Rescribió su *Uridium* diez veces antes de sentir que su obra era similar al original de Commodore 64.



ANARCHY
SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1987

■ Publicado por el sello económico Rack-It de Hewson, *Anarchy* es un shoot'em-up cenital con elementos de puzle. El port de Dominic del súper ventas de tanques versus droides de Commodore 64 de Michael Sentinella es tan simple como adictivo.



FLYING SHARK
SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1987

■ La primera adaptación oficial de recreativa en la que trabajó Dominic la llevó a cabo con su colega de *Zynaps* John Cumming y fue para dar vida al shooter vertical de Taito *Flying Shark*. El debut de la pareja con Graftgold tuvo un resultado monocromo pero espectacular.



RAINBOW ISLANDS
SISTEMAS: Amiga, ST
AÑO: 1989

■ Técnicamente Dominic no colaboró en los ports de 16 bits de Graftgold de *Rainbow Islands*, pero Andrew Braybrook utilizó el programa de desarrollo personalizado de Dom: Object Oriented Programming System (OOPS).



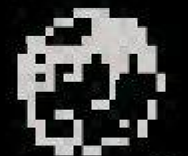
PARADROID 90
SISTEMAS: Amiga, ST
AÑO: 1990

■ Como con *Rainbow Islands*, Andrew Braybrook hizo buen uso del sistema OOPS para programar la secuela de su clásico de C64 *Paradroid*. Juzgando por el diario de desarrollo de *Paradroid 90* de Andrew, Dom se encargó de dar soporte técnico al título.



SIMULCRA
SISTEMAS: Amiga, ST
AÑO: 1990

■ Dominic finalmente creó un juego con su OOPS dando como resultado *Simulcra*, un impresionante shooter poligonal con power-ups que combina misiones laberínticas de buscar y destruir con combates en el espacio exterior. Las 3D evolucionaban.



> “Michael llegó a las oficinas de Hewson con su Amstrad y una caravana cargada de cervezas”
> Dominic Robinson

mezclaban alta tecnología con elementos orgánicos alienígenas que *Zynaps* trató de imitar. Stephen utilizaba un editor de gráficos que había creado él mismo y que utilizó para surtirnos a nosotros y a sus memorables creaciones. En el momento que nos pasaba los gráficos, los dividíamos en fragmentos de 8x8 píxeles que eran ensamblados de nuevo -tanto en su formato original como dando forma a nuevas creaciones- utilizando un lenguaje para codificar los diseños de una manera eficiente de cara a optimizar el espacio y memoria utilizados. Estas piezas podían ser reutilizadas y montadas en secciones más grandes con poco uso de memoria. Era una ampliación de la técnica ya utilizada para codificar los niveles de la versión Spectrum de *Uridium*. Todavía recuerdo la cara de sorpresa de Stephen -para bien, por supuesto- cuando presenció algunos de los niveles que habíamos creado utilizando gráficos diseñado para otras cosas. El motor que gestionaba el scroll alcanzó su plenitud técnica, fijando los límites de la cantidad de elementos que podían aparecer al mismo tiempo en pantalla, pero después de que la jugabilidad, código y apartado gráfico evolucionaran juntos.”

Las bondades jugables de *Zynaps* giraban en torno a un esquema de juego inspirado en las recreativas contemporáneas, pero con una eficiente adaptación a los joysticks o sistemas de control con un solo botón/tecla de disparo, donde los jugadores podían seleccionar y potenciar las armas recogiendo fuel y activándolas dejando pulsado el botón/tecla de disparo. Los recuerdos de Dominic sobre el elegante manejo de las armas se han desvanecido, pero recuerda haber luchado por crear un control intuitivo. “No recuerdo los detalles, pero evolucionaron a la vez que el resto del gameplay. Escribíamos código, lo probábamos, lo rechazábamos o modificábamos hasta que encontrábamos la fórmula adecuada. Depurar los controles era esencial. En las mejores máquinas recreativas el control y la jugabilidad es lo importante.”

Además de unas mecánicas de juego bien diseñadas, Zynaps presumía de un rápido y suave scroll que no era algo fácil de conseguir en Spectrum. “La parte más difícil fue hacer que todo cupiese en memoria y aprovechar al máximo la CPU”, reconoce Dominic. “Yo sabía el timing de cada instrucción del Z80. Para actualizar el scroll de pantalla del Spectrum sin la aparición de tearing, el software perseguía el barrido de la TV pantalla abajo. Esto maximizaba el número de ciclos de la CPU que podían ser utilizados para volver a dibujar todo. Dibujar cada línea llevaba su tiempo para evitar alcanzar o sobrepasar el refresco de pantalla, por lo que el código tenía que llevar un registro de cuánto tiempo había pasado e insertar retrasos en las líneas que tenían poca actividad de redibujado.”

Al igual que el desarrollo técnico de *Zynaps*, jugar a la creación de Dominic representaba un duro desafío, pero esto fue por diseño. John Cumming y su versión C64 no lo tuvieron fácil. “Había una gran diferencia entre las versiones Spectrum y C64, en parte porque el diseño de los niveles se crearon en Spectrum y fueron adaptados a C64. Esta conversión era incluso más difícil en algunos momentos del juego. El port de Amstrad fue realizado por Michael Croucher y estaba basado en las versiones de Spectrum y C64. Michael trabajaba de forma remota casi siempre, pero jugábamos mucho a todas las versiones. Michael vino a las oficinas de Hewson en Didcot con su Amstrad y una caravana cargada de cervezas para ponerse al día en el desarrollo. ¡Incluso fuimos hasta Escocia un fin de semana por capricho en vez de ir a trabajar en el código!”

Los recuerdos de Dominic acerca de cuánto tiempo duró el desarrollo de *Zynaps* son confusos, pero recuerda con satisfacción las melodías y efectos de sonido de Steve Turner y las espectaculares puntuaciones que recibió *Zynaps*. “Creo que nos llevó unos seis meses el desarrollo, pero no puedo recordarlo exactamente” confiesa Dominic. “Por supuesto esto podría haber sido solo el ‘tiempo del programador’ y en realidad haberse prolongado más. La música fue realizada de forma independiente, no recuerdo en qué momento del proceso. Steve siempre hacía un gran trabajo con su música en Spectrum. Los efectos de sonido utilizados estaban hechos con el propio motor de FX de Steve . El argumento no lo recuerdo, pero el arte de la portada era muy original. Estaba muy contento con los resultados y la acogida que tuvo el juego. Fue el primer juego que creé desde cero, Uridium fue una conversión del original de C64 de Andrew Braybrook.”

Al ser preguntado por las posteriores versiones Amiga y ST, Dominic responde: “Recuerdo haberlas visto, pero no las dediqué mucho tiempo. En el momento en que salieron a la venta John y yo habíamos dejado Hewson y estábamos muy ocupados trabajando en nuevos proyectos con Steve Turner y Andrew Braybrook en Graftgold.”

Como colofón sobre Zynaps y su eterno legado decir que Dominic está orgulloso de su obra. “Fue un producto de su tiempo, y creo que ha envejecido de forma sobresaliente. Recuerdo aquellos momentos con añoranza. ¡Es maravilloso que esas viejas creaciones todavía estén vivas!” ★

RECORDANDO A STEVE WESTON

Retro Gamer rinde tributo al popular artista y diseñador gráfico

Lo primero que llama la atención de *Zynaps* es el increíble arte de la caja. Fue el trabajo de Steve Weston, quien lamentablemente falleció en 2011 a la edad de 62. Nació en Bournemouth, se trasladó en su juventud a Chipping Norton, y realizó un curso de gráficos en la Politécnica de Oxford.

Con el tiempo se convirtió en un ilustrador freelance, llegando a ser conocido él y su obra por protagonizar portadas de discos y revistas. Es bien conocido en los círculos de ciencia ficción por las portadas creadas para Anne MaCaffrey de *Pern*, *Crystal Singer* y la serie *Pegasus*, pero los jugadores le recordarán principalmente por la sobresaliente obra gráfica creada para Hewson. Además de *Zynaps*, elaboró portadas para titulazos como *Exolon*, *Alleykat*, *Ranarama*, *Onslaught*, *Gunrunner*, y el popular logotipo del lagarto de Hewson que se utilizó de 1988 a 1991.





» [ZX Spectrum] El último jefazo de *Zynaps* es un ser serpentiforme que escupe bombas inteligentes.



» [ZX Spectrum] Te enfrentarás a las naves nodriza de *Zynaps* varias veces y cada vez será más difícil abatirlas.



BATMAN

VIDEOJUEGOS CON CAPA

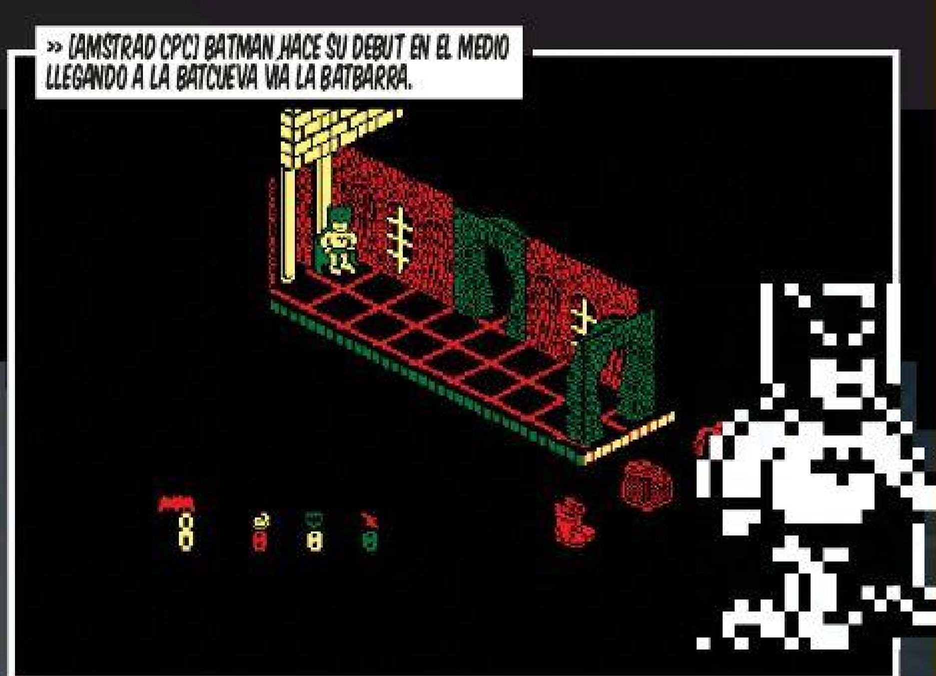
Se cumple el 75 aniversario del personaje, así que es el momento de revisar el amplio archivo de juegos de Batman, y separar a los héroes de la noche de los meros impostores orejudos.

Gotham. Noche. Los malhechores campan por las calles a sus anchas. Batman emerge de las sombras y se abre paso entre ellos a bofetadas y bloqueos de golpes mientras su enorme capa rasga la oscuridad. Lanza unos cuantos Batarangs y usa su pistola de gancho, empleando las farolas y escaleras de incendios para alzarse por los edificios y no ser detenido. Luego, un nivel en una fábrica. Quizás luego uno en las alcantarillas. No faltarán niveles de conducción o vuelo para romper la monotonía, y por supuesto, luchas finales contra los villanos más estrafalarios de la historia de los comics de superhéroes.

Bienvenidos al juego arquetípico de Batman. Años antes de que Rocksteady Studios creara no solo el mejor juego del héroe hasta la fecha, sino una de las mejores adaptaciones que hemos visto de otro medio con la saga *Arkham*, los juegos del Caballero Oscuro eran menos revolucionarios. Muchos se basaban en las películas de Warner Bros tras la siniestra relectura de Tim Burton en 1989, que estaban cortadas por un patrón muy similar. En todas ellas (y las posteriores de Joel Schumacher) había escenas de acción espectaculares, y eran esas las que se adaptaban en los videojuegos. Batman enfrentándose a bandas de apandadores, Batman derrapando. Batman molando mucho, en general. Batman, en definitiva, diciendo: "Soy Batman".

Por supuesto, fuera de las películas, el personaje tiene una historia muy prolongada que se extiende hasta su creación en 1939. Por eso mismo, Batman significa muchas cosas distintas, según quien lo perciba. El primer *Batman* era una aventura isométrica de Ocean nacida en 1986, y lo demuestra perfectamente. La portada de Bob Wakelin se basa en los comics de los setenta: serio y de mandíbula prominente. La pantalla de carga muestra al personaje bajo una luz más tenebrosa. Y el juego en sí sintoniza con la serie de televisión de los sesenta, sintonía de cabecera y Adam West gordinflas como protagonista (legendaria obra del grafista Bernie Drummond) incluídos. El programador Jon Ritman nos cuenta cómo se decidió el aspecto adecuado para el protagonista una vez se planteó la perspectiva isométrica "Se discutió largo y tendido, yo tenía mis dudas debido a que la serie era de los sesenta. Bernie me dijo que, sin embargo, la serie se había repetido incansablemente en la televisión

>



» [AMSTRAD CPC] BATMAN HACE SU DEBUT EN EL MEDIO LLEGANDO A LA BATCUEVA VÍA LA BATBARRA.



» [AMSTRAD CPC] LA BATCUEVA ESTÁ LLENA DE CRIATURAS INQUIETANTES.



» [ZX SPECTRUM] THE CAPER CRUSADER IMITABA EL ESTILO DE LOS COMICS, VIÑETAS INCLUIDAS.

Q&A: MIKE LAMB

El as de los 8 bits nos cuenta los secretos de la adaptación de Ocean de la primera película.



***Batman: The Movie* era similar en estilo y aspecto a *RoboCop*. ¿Se concibió así?**

RoboCop tuvo mucho éxito, y es lógico pensar que intentamos repetirlo con este juego. Algo de eso puede que hubiera: en vez de una sola mecánica de juego, empleamos distintos estilos para cada una de las fases. También había mucha presión, como en todos los juegos basados en películas de Ocean, para llegar a la fecha de estreno, y no podíamos permitirnos entretenernos con experimentos. Por eso tantos de estos juegos acababan con un 'nivel en un almacén' tan tópico.

Para las versiones de 16 bits, ¿cómo resultó el reparto de tareas con Jon 'O Brien y Allan Shortt?

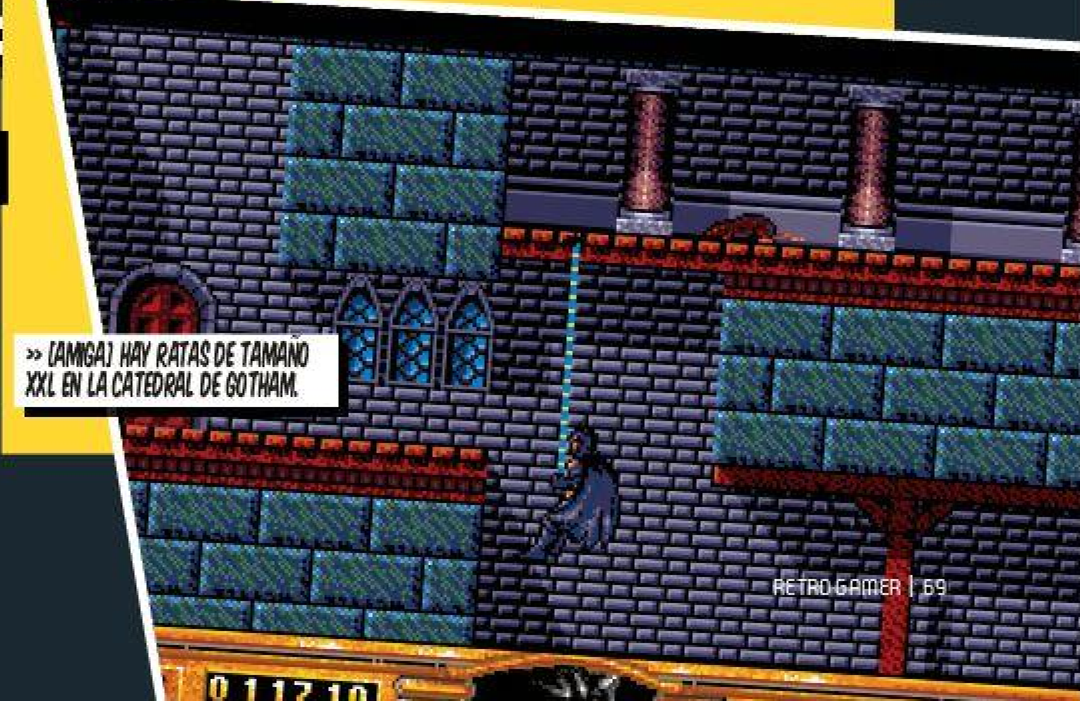
Yo hice las fases de plataformas, Jon hizo las del Batmóvil en 3D y las partes de vuelo y Allan hizo los puzles químicos y toda la parte de carga y masterizado. Creo que fue una de las primeras veces en Ocean en las que se trabajó con más de un programador. Un signo más de que la industria estaba creciendo.

¿Era la versión de Amiga la principal?

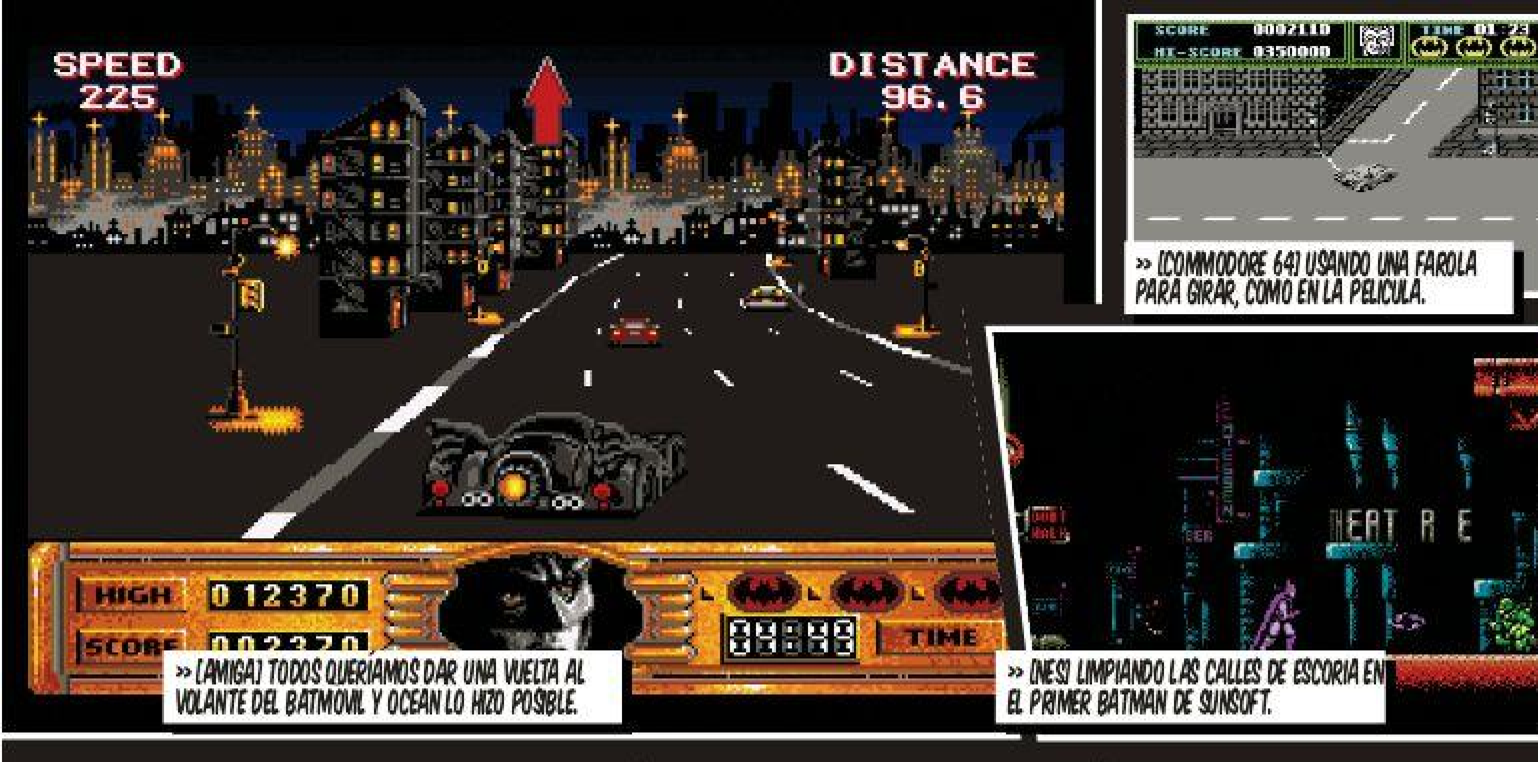
Empecé con la de Spectrum, pero Gary Bracey llegó a un acuerdo con Commodore para hacer un pack de juego y ordenador, así que las versiones de 8 bits se hicieron posteriormente. Trabajar en Amiga era una gozada: una RAM inmensa, gráficos de gran colorido... lo único malo es que no teníamos mucho tiempo.

Este juego fue importante para Ocean. ¿Tuvisteis mucha presión por ello?

La presión fue creciendo según lo desarrollábamos. Empezó a aumentar cuando viajamos a Pinewood Studios para ver los escenarios. Íbamos por trabajo, pero no pudimos evitar maravillarnos con todo aquello. Batman era uno de mis héroes de infancia. La cosa creció cuando salió el disco de Prince. Pasé por un HMV y vi que el muro en el que normalmente estaba el Top 50 del mes estaba cubierto por LPs de *Batman*. Ahí supe que el fenómeno iba a llegar a alguien más allá que a mí y a unos cuantos colegas. Hubo algo de presión de Ocean, pero en general estábamos muy motivados y sabíamos el tamaño de lo que teníamos entre manos.



» [AMIGA] HAY RATAS DE TAMAÑO XXL EN LA CATEDRAL DE GOTHAM.



» [AMIGA] TODOS QUERÍAMOS DAR UNA VUELTA AL VOLANTE DEL BATMÓVIL Y OCEAN LO HIZO POSIBLE.



» [COMMODORE 64] USANDO UNA FAROLA PARA GIRAR, COMO EN LA PELÍCULA.

» [NES] LIMPIANDO LAS CALLES DE ESCORIA EN EL PRIMER BATMAN DE SUNSOFT.

> británica desde entonces, y los críos la conocían de sobra."

Ocean llegó a un acuerdo con DC Comics y el juego se lanzó para varios ordenadores de 8 bits. Los detalles económicos se desconocen, pero podemos poner la mano en el fuego a que la cantidad fue mucho menor de lo que la misma Ocean pagó unos años más tarde cuando llegó la película. "DC tenía derecho a eliminar partes del juego que no le gustaran," nos cuenta Jon, "pero solo nos censuraron la descripción de los power-ups como 'Bat Píldoras', ya que Batman no toma drogas. Cambiamos el nombre a 'Bat Poderes' y todos contentos."

Ocean lanzó un segundo juego de Batman en 1988, bajo el subtítulo *The Caper Crusader*, y de nuevo DC revisó el contenido. El juego fue desarrollado por Special FX y diseñado por Joffa Smith, que contaba en su web: "DC protegía muy celosamente la imagen de Batman. Teníamos orden de no usar violencia excesiva o injustificada. Por eso salen robots en vez de enemigos humanos tan a menudo. Todos los gráficos del héroe tenían también que ser aprobados."

El juego estaba principalmente basado en los comics del personaje, y les rendía tributo con su estilo visual: las pantallas iban apareciendo como si fueran viñetas de un tebeo superpuestas una sobre otra. Había algo de acción, pero el énfasis se ponía en la aventura, con Batman resolviendo puzles de objetos y haciendo honor a su sobrenombre de 'El mejor detective del mundo'. Un juego estupendo y generoso, ya que se dividía en dos partes igualmente interesantes, una enfrentando a Batman contra Enigma, y otra contra el Joker.

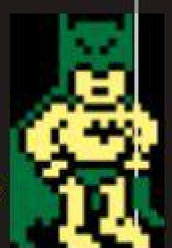
El tercer juego de Batman de Ocean (o cuarto, si contamos con una aventura de texto finalizada pero nunca publicada) estaba basado directamente en la película de Tim Burton de 1989, y llegó a las tiendas poco después del estreno. Revisitaba sin pudor el estilo del super-exitoso *RoboCop* y se planteaba como una aventura multinivel, cada fase con su propio estilo y mezclando plataformas, conducción y puzles. Algunos de los grandes talentos de Ocean en aquel momento participaron en el juego (como los programadores Mike Lamb y Jon O'Brien, o los grafistas Dawn Drake y Bill Harbison) y aunque el juego no tenía la inventiva de los *Batman* previos de Ocean, traducía perfectamente a formato interactivo lo que sucedía en la película.

El juego se desarrolló para máquinas de 8 y 16 bits, pero la más memorable es la versión principal para Amiga, que muchos recuerdan en pack con el propio modelo A500. Gary Bracey, de Ocean, recuerda hasta qué punto el juego fue importante para la compañía: "Fue un gran éxito. No solo era una licencia monstruosa, sino que el equipo de desarrollo hizo un gran trabajo. Esa combinación lo convirtió en un bombazo."

Batman volaba alto en los ordenadores domésticos, pero aún no había aterrizado en el catálogo de las consolas. Los japoneses Sunsoft se percataron de ello y lanzaron *Batman* para NES en 1990.

SPRITES CON OREJAS

Los mil rostros del héroe murciélago



BATMAN
PLATAF.: Amstrad CPC
AÑO: 1986



BATMAN
PLATAF.: NES
AÑO: 1990

BATMAN
PLATAF.: Mega Drive
AÑO: 1990

BATMAN RETURNS
PLATAF.: SNES
AÑO: 1993

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
PLATAF.: Various
AÑO: 2015

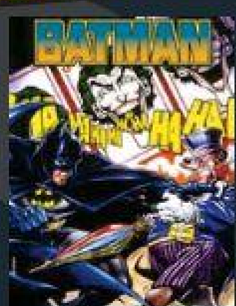


BAT-HISTORIAL

Guía instantánea del Caballero Oscuro



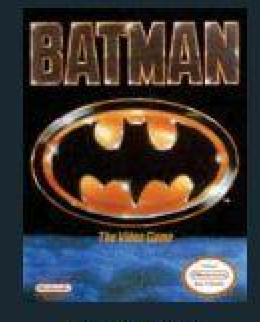
BATMAN
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1986



BATMAN: THE CAPED CRUSADER
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1988



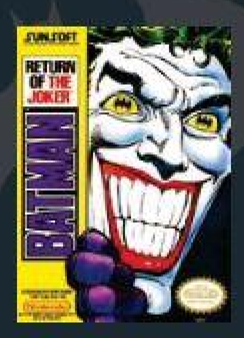
BATMAN: THE MOVIE
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1989



BATMAN
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1990



BATMAN
PLATAFORMAS: Arcade
AÑO: 1991



BATMAN: RETURN OF THE JOKER
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1991/2



BATMAN RETURNS
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1992/3

Fue un (¡sorpresa!) plataformas lateral basado remotamente en la película. De hecho, el héroe se enfrentaba a varios villanos de los comics, como Polilla Asesina o Luciérnaga, aunque el jefe final era Joker (capaz de invocar truenos y relámpagos en combate)

Le siguió una versión para Mega Drive más fiel a la película. Tenía gráficos y sonido mejorados, e introducía un par de niveles de shooter horizontal muy divertidos. Game Boy también recibió una versión que mezclaba plataformas y tiros, aunque recordaba más bien a *Super Mario Land*. El resultado era un juego canijo e inteligente, con una mecánica perfecta, demostrando que no pasa nada si haces un clon de un juego previo si sabes hacerlo bien. Finalmente, Sunsoft lanzó una versión única para PC Engine, pese a que el hardware de la consola podría haber gestionado sin problemas la versión de Mega Drive. Esencialmente era una aventura de laberintos en perspectiva cenital que intentaba distanciarse del resto de juegos de Batman pero acababa siendo demasiado repetitivo.

En 1991, más de 18 meses después del estreno de la película, Batman debutó en las recreativas con un juego obra de Atari Games. Es difícil decir por qué tardó tanto en llegar, ya que el juego es breve, está lleno de bugs y claramente se programó a toda prisa. Es una especie de versión en esteroides del *Rolling Thunder* de Namco, con Batman liquidando a un millón de canallas en su línea recta de destrucción hasta llegar al Joker. Los gráficos eran grandes y bien diseñados, y el sonido incluía diálogos de la película, pero en general el juego llegó tarde y de forma apresurada.



"Teníamos órdenes estrictas de no pasarnos con la violencia en el juego"

Jonathan 'Joffa' Smith

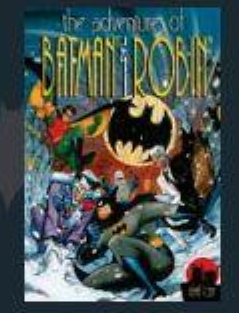
Mientras, Sunsoft aún tenía cosas que decir sobre el Caballero Oscuro, y antes de la llegada de la segunda película de Batman, lanzó su propia secuela, *The Return Of The Joker*. Si el *Batman* de NES original tomaba cosas prestadas en abundancia de *Castlevania*, éste lo hacía con *Contra*. En efecto, estamos ante un shooter enloquecido (lo que no tiene demasiado sentido tratándose de Batman) en el que hay que liquidar a todo lo que se mueva. En Japón recibió el maravilloso título de *Dynamite Batman*, perfecto para ponérselo en una camiseta. Los gráficos merecen mención especial: eran asombrosos para un juego de NES, y de hecho, visual y técnicamente el juego era superior a la versión de Mega Drive, titulada *Revenge Of The Joker*. Como en la entrega anterior, Game Boy recibió su propio juego, más orientado a la acción plataformera. Esta vez los gráficos mejoraban, pero se perdió la sencilla elegancia de su precedente.

La secuela cinematográfica *Batman Vuelve* llegó en verano de 1992 con una avalancha de adaptaciones. Muchos estudios pusieron en marcha gran parte >

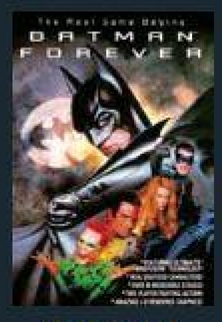


» [ARCADE] BATMAN CONTRA EL JOKER, Y VICKI VALE CONTEMPLA EL CUADRO.

» [GAME BOY] LOS GRÁFICOS ERAN MINÚSCULOS Y LA ACCIÓN, MEMORABLE.



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1994



BATMAN FOREVER
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1995



BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 1996



BATMAN & ROBIN
PLATAFORMAS: Playstation
AÑO: 1998



BATMAN OF THE FUTURE
PLATAFORMAS: PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color
AÑO: 2000



BATMAN: CHAOS IN GOTHAM
PLATAFORMAS: Game Boy Color
AÑO: 2001



BATMAN: GOTHAM CITY RACER
PLATAFORMAS: Varias
AÑO: 2001


>> [AMIGA] BATMAN RETURNS, EL TÍTULO QUE JOHN HEAP QUIERE OLVIDAR.

Q&A: JOHN HEAP

Averiguamos cómo Denton Designs la pifió con Batman Returns



-¿Es cierto que heredasteis el proyecto a manos de Rage?
-Sí, el proyecto era de ellos. Yo creo que según iba pasando el tiempo la gente de Rage se iba dando cuenta de que no llegaba a la fecha prevista o que no tenía la intención de dedicarle más tiempo del necesario, así que se nos recomendó a Konami como posible alternativa. Rage no llegó a hacer nada realmente tangible, así que no se les puede responsabilizar de nada más allá de que la fecha de estreno de la película estaba a la vuelta de la esquina. La cosa empeoró cuando se tomó la decisión de que yo lo programaría. No se me daba mal programar en Spectrum, pero era un total novato en Amiga. ¿Qué pudo fallar con semejante punto de partida? Ah, sí, ¡sumemos a la fiesta una desastrosa versión para C64!

-¿Te fuiste dando cuenta durante el desarrollo de que la cosa no iba bien?
-Para ser honesto, siempre pensé que los gráficos y la música estaban bien, aunque los sprites fueran algo rígidos, incluyendo el del propio Batman. Todo eso hubiera sido perdonable si el juego hubiera acabado siendo menos repetitivo, hubiera respondido mejor y hubiera sido algo más sencillo. Cuando se lanzó yo pensaba que realmente estaba bien, en realidad. Yo podía acabármelo, así que pensé que a todo el mundo le pasaría igual. Ni se nos pasó por la cabeza que la mayoría de los jugadores no pasarían del segundo nivel, y dos tercios de nuestro trabajo no servirían para nada.

-¿Recuerdas la reacción de la gente cuando salió a la venta?
-Los análisis fueron bastante duros, y Denton no estaba acostumbrada a reacciones con tanta saña, así que en su momento afectó bastante a lo que hacíamos. Lo que había empezado como un proyecto que nos daría prestigio acabó convirtiéndose en un monumental desastre. ¿Qué puedo decir al respecto? Nadie se propone hacer el peor juego de la historia, pero supongo que alguien tiene que hacerlo y aquella vez me tocó a mí.

-¿Algo positivo después de todo aquello?
-Bueno, creo que nuestros pingüinos dispara-cohetes estaban bastante bien.


>> [GAME GEAR] BATMAN VENTILA SIN PROBLEMAS SUS FRUSTRACIONES CON EL TRANSPORTE PÚBLICO.

de sus recursos económicos y humanos para llegar a tiempo al estreno. Un total de nueve juegos para distintos sistemas y cada uno con personalidad más o menos propia salieron por estas fechas.

Algunos, como el de Lynx, desarrollado por la propia Atari y empaquetado con la Lynx II, pueden despacharse rápido. Éste era un juego de acción lateral con buenos gráficos e interesante mecánica, pero injugable debido a su nivel de dificultad. Algo mejor tiraba el de Game Gear, que a pesar de exhibir una dificultad también considerable, estaba más equilibrado. En él el jugador disponía de dos rutas en la mayoría de los niveles, una de ellas algo más sencilla. Por lo demás era un juego de acción y combate lateral con abundancia de plataformeo. La versión de Master System era muy similar y, como era esperable, bastante inferior y tosca comparada con su contrapartida portátil. También prescindía de la barra de energía de Batman en favor de muerte instantánea, haciendo del juego una experiencia mucho más frustrante.

La versión de Mega Drive es la que más atenciones recibió en su día. Pese a ello el resultado fue levemente decepcionante: un arcade de plataformas más, sin bien algo más pulido que la media. Sin embargo, carecía de la variedad de los juegos de Sunsoft para Mega Drive, ya que no tenía de interludios de shooter o conducción. Sin embargo, lo que sí clavó fue el tono:



BATMAN VENGEANCE
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2001



BATMAN: DARK TOMORROW
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2003



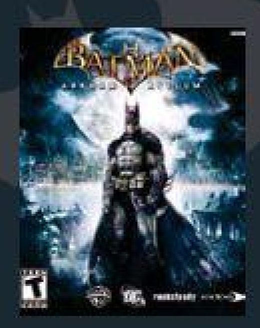
BATMAN: RISE OF SIN TZU
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2003



BATMAN BEGINS
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2003



LEGO BATMAN
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2008



BATMAN: ARKHAM ASYLUM
PLATAF.: Varios
AÑO: 2009



BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD
PLATAF.: Wii, DS
AÑO: 2010

» [SNES] GRANUJAS CALLEJEROS POR LOS AIRES: PURO BATMAN.

la película se hizo famosa por su atmósfera macabra y oscura, y el juego la capturaba perfectamente. Gotham nunca pareció más tenebrosa y Batman nunca estuvo más cabreado que en este juego. hasta su capa daba gloria verla.

Las versiones para consolas de Nintendo llegaron en 1993, cortesía de Konami. La cada vez más vetusta NES recibió un beat-'em-up al estilo de *Double Dragon* que funciona como estupenda alternativa a los juegos de Sunsoft. Le siguió la versión de SNES, con gráficos más grandes y peleas más intensas: era como Batman protagonizando *Final Fight*, con Bruce Wayne haciendo las veces de Mike Haggar. Un gran juego al que solo le faltaba la posibilidad de juego cooperativo. La versión de SNES también tenía un nivel de conducción 3D a mandos del Batmóbil, algo de lo que no disponía Mega Drive. Sega pareció tomar nota y lanzó una versión mejorada para Mega-CD, que tomaba el título de Mega Drive y le sumaba secuencias de conducción rápidas e intensas, y programadas por Jon O'Brien, el responsable de las secuencias análogas de las versiones de 16 bits de *Batman: The Movie*.



» [MEGA-CD] ARRASANDO EL ASFALTO DE GOTHAM EN LA VERSIÓN MEJORADA DE BATMAN RETURNS.

***Batman Returns* también fue editado para ordenadores, y llegó a Amiga y PC. La versión de Amiga aterrizó en 1994, terriblemente tarde y horriblemente ejecutada. Era una especie de** beat-'em-up de gráficos minúsculos y mecánica frustrante. La versión de PC iba en una dirección completamente distinta, en forma de aventura point-and-click. Las pesquisas detectivescas eran adornadas con escenas de acción algo torpes, pero el resultado general era refrescante, así como una forma admirable de entender la licencia.

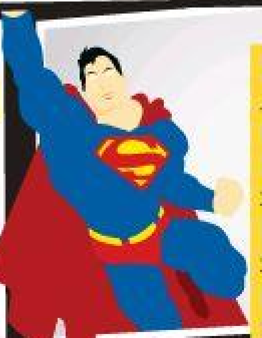
La siguiente tanda de juegos de *Batman* estuvieron basados en la siniestra serie de animación que debutó en 1992 y duró tres años. Hubo dos juegos portátiles (*Batman: The Animated Series* para Game ›

SUPERHEROÍSMOS

Algunos superhéroes clásicos con versión digital...



BATMAN
JUEGOS: 28
MEJOR JUEGO: Batman: Arkham Asylum (Varios)
PEOR JUEGO: Batman Forever (Game Boy)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 9/10



SUPERMAN
JUEGOS: 14
MEJOR JUEGO: Death And Return Of Superman (SNES)
PEOR JUEGO: Superman (Nintendo 64)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 5/10

SPIDER-MAN
JUEGOS: 32
MEJOR JUEGO: Spider-Man (PlayStation)
PEOR JUEGO: Spider-Man 3 (PlayStation 2)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 8/10



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
JUEGOS: 21
MEJOR JUEGO: Turtles In Time (Arcade)
PEOR JUEGO: TMNT: Arcade Attack (Nintendo DS)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 7/10

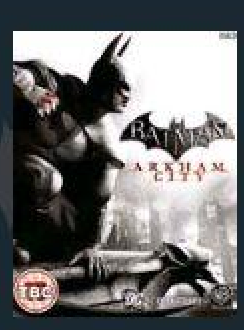
LOBEZNO
JUEGOS: 5
MEJOR JUEGO: X-Men Origins: Wolverine (Varios)
PEOR JUEGO: X2: Wolverine's Revenge (Varios)
PUNTUACIÓN GLOBAL:: 6/10



IRON MAN
JUEGOS: 4
MEJOR JUEGO: The Invincible Iron Man (GBA)
PEOR JUEGO: Iron Man 2 (Varios)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 4/10

EL INCREÍBLE HULK
JUEGOS: 7
MEJOR JUEGO: The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (Varios)
PEOR JUEGO: The Incredible Hulk: The Pantheon Saga (PlayStation)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 6/10

JUDGE DREDD
JUEGOS: 5
MEJOR JUEGO: Dredd Vs Death (Varios)
PEOR JUEGO: Judge Dredd (1991) (Varios)
PUNTUACIÓN GLOBAL: 5/10



BATMAN: ARKHAM CITY
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2011



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2012



BATMAN: ARKHAM ORIGINS
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2013



BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE
PLATAF.: Varias
AÑO: 2013/4



BATMAN
PLATAFORMAS: Arcade
AÑO: 2013



LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2014



BATMAN: ARKHAM KNIGHT
PLATAFORMAS: Varios
AÑO: 2015



» [ARCADE] NO HAY NI UN MOMENTO DE CALMA EN EL ARCADE DE BATMAN FOREVER.

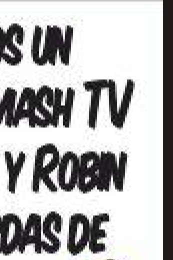

» [PSONE] A GOLPES CON EL COMBATE (Y LA CÁMARA) DE BATMAN & ROBIN.

» [PSONE] PISÁNDOLE LOS TALONES A DOS CARAS EN EL MUY DECENTE GOTHAM CITY RACER.


» [PS2] BATMAN BEGINS ARRANCA EN UN EDIFICIO EN LLAMAS.

Boy y *The Adventures Of Batman And Robin* -título de la segunda temporada de la serie- para Game Gear) y ambos eran muy decentes juegos de plataformas en la línea de anteriores títulos del héroe. Más disfrutables fueron las versiones de sobremesa, en particular la de SNES, con niveles basados en episodios concretos y que llevaban a combatir con el Joker a bordo de un vagón de montaña rusa o con Enigma dentro de su laberinto virtual.

El juego de Mega Drive también tenía niveles muy interesantes (el del Sombrerero Loco, por ejemplo), pero era más genérico, y similar al anterior *Revenge Of The Joker* de la misma consola. Visualmente, sin embargo, era difícil creer que corrieran bajo el mismo hardware. También había posibilidad de cooperativo para controlar a Batman y al Chico Maravilla, algo de lo que carecía la aventura de SNES. La versión de Mega-CD de nuevo era diferente, construída en torno a una serie de niveles de conducción 3D con fragmentos de animación intercalados que hacían avanzar la historia. Los fans de la serie no podían quejarse: recibieron tres excelentes juegos, cada uno con sus peculiaridades, todos basados en el mismo material de referencia.



> "Queríamos un juego a lo Smash TV con Batman y Robin contra hordas de enemigos"
>
> Neill Glancy

La tercera película de Batman, *Batman Forever*, llegó en 1995 y la siguieron unos cuantos juegos. El principal estaba publicado por Acclaim y desarrollado por Probe para SNES, Mega Drive y PC. Los tres eran bastante mediocres. El programador principal del juego, Paul Carruthers, nos cuenta qué falló: "Iba a ser un juego puramente de plataformas, pero recibimos un mensaje del departamento de marketing de Acclaim diciendo que los juegos de lucha eran muy populares, y que por qué no metíamos elementos de combate en el juego. Y por supuesto, con posibilidad de lucha para dos jugadores. Espera: Batman no puede enfrentarse a Robin, así que necesitamos un cooperativo. Así que acabamos haciendo un juego híbrido y de mecánica confusa. Habría sido mucho mejor mantenerlo como un plataformas."

El juego es recordado por sus personajes digitalizados a lo *Mortal Kombat*. Versiones rebajadas pero de estilo similar llegaron a portátiles (Game Boy y Game Gear) donde era prácticamente injugable a causa de su lentitud y falta de precisión. El año siguiente, Acclaim lavo sus pecados lanzando una recreativa muy superior. *Batman: The Arcade Game* era un beat-'em-up cooperativo frenético, donde todos los potenciómetros estaban al 11. "Queríamos que el juego fuera una locura, e inundamos a los jugadores con enemigos," dice el diseñador jefe Neill Glancy, que revela que se consideraron otros tipos de juego. "Al principio íbamos a hacer algo al estilo *Smash TV* donde Batman y Robin se enfrentarían a inacabables hordas de enemigos, pero los personajes quedaban ridículos en pantalla. Lo siguiente que consideramos fue un juego de lucha uno contra uno, con los personajes renderizados en 3D. El equipo estaba a tope con esto, pero el hardware de Sega Titan no daba de sí para que quedara bien. Acabamos haciendo este beat-'em-up de scroll lateral, que es competente, pero al que le falta algo más de variedad en el ritmo. Siempre que te metes en una licencia y tienes una fecha de entrega muy ajustada pasa lo mismo." La recreativa fue portada a Saturn, PlayStation y PC, pero donde mejor funcionaba era en arcade.

La película de *Batman & Robin* de 1997, que es posible que solo guste en la historia del cine a un par de redactores muy concretos de Retro Gamer, sonaba a fracaso.



» [ARCADE] BATMAN HA VUELTO RECIENTEMENTE A LOS ARCADES EN UN JUEGO DE CARRERAS DE SPECULAR INTERACTIVE.



» [XBOX 360] ROCKSTEADY REJUVENECIÓ LOS JUEGOS DE BATMAN CON ARKHAM ASYLUM. ¿A DONDE IRAN AHORA CON ARKHAM KNIGHT?

Por eso la cola de las adaptaciones no era demasiado larga. Solo dos, concretamente: una maquinita de Tiger y un juego de acción y aventura en 3D asombrosamente inteligente para PlayStation. Este juego de PSone brindaba una Gotham abierta para explorar y una serie de pistas que seguir. El programador David Shea revela que el equipo de Probe que se encargó de él estuvo trabajando en el juego dos años y medio. "El diseño era muy ambicioso," dice. "Los juegos de Batman de Acclaim habían sido muy decepcionantes. ¿Dónde estaba el Batman que resolvía crímenes? ¿Dónde estaba el Batmóvil? ¿Dónde estaban las secuencias de accion de las películas? Éramos el mismo equipo que nos habíamos encargado de *Alien Trilogy* y sabíamos que se podia sacar mucho de la PlayStation. Introdujimos cosas en ese juego muy superiores a las que hacía la competencia. ¿Tenía luego coherencia como producto global? No estoy muy seguro. Los combates no estaban muy pulidos y no eran demasiado divertidos, y las fases de conducción eran excesivas."

Con todo, fue uno de los mejores productos derivados de la película, cuyo fracaso detuvo la producción de películas de Batman durante buena parte de la década. Los juegos siguieron llegando, sin embargo, con Ubisoft haciéndose cargo de la licencia y lanzando seis juegos entre 2000 y 2003. De ellos, los mejores fueron los salidos de la nueva serie de animación de Batman: el juego de conducción *Gotham City Racer* para PSone, y el título de acción en 3D *Batman Vengeance* para PS2, GameCube, Xbox y PC. El juego de 2003 *Batman: Rise Of Sin Tzu* innovó presentando un nuevo villano al universo de Batman, pero el juego en sí no era más que un beat-'em-up del montón.

Cuando el héroe volvió a los cines en 2005, Electronic Arts estuvo ahí con la típica adaptación pulcra y sin interés, y con el reparto de la película en pleno prestando sus voces. No era un mal juego, pero el resultado era lineal y y sin demasiada chicha. Estaba previsto un juego para consolas basado en la siguiente película, *El Caballero Oscuro*, pero EA lo canceló en 2008. A nadie le importó demasiado, porque por esa época llegó el fantástico *Lego Batman* y al año siguiente aterrizó el tremendo *Arkham Asylum*. Ambos han generado sus propias secuelas, y ahora tenemos la cara satírica y cómica de Batman en los juegos de Lego y otra más oscura y violenta en los *Arkham*. La verdad es que ahora es el mejor momento para ser fan de Batman.

Pero no siempre fue así. Algunos juegos de Batman merecen ser lanzados desde el punto más alto de la catedral de Gotham. Pero como hemos visto, también ha habido títulos fantásticos. Y aunque muchos de estos juegos son algo tópicos y no tienen nada de especial, todos poseen un elemento claramente crucial: no das vida a un justiciero cualquiera o un poli del montón. Eres Batman, un personaje con una historia y un legado absolutamente únicos. ★

» [XBOX 360] BATMAN Y SU PANDA HAN ENCAJADO MUY BIEN EN EL UNIVERSO LEGO.





Q&A: IAN BALL

El jefe de diseño de Arkham Knight nos revela lo que podemos esperar del futuro título de Batman.



¿Cuál es el primer juego de Batman que recuerdas haber jugado?
Batman: The Movie. Aquellos ángulos de noventa grados a velocidades infernales usando los postes de las farolas eran una idea genial.

¿Cómo ha influído la nueva generación de consolas en la serie de *Arkham*?
La nueva generación nos ha permitido ir más allá en todos los aspectos del juego. Gotham City está disponible en su integridad para ser explorada, con gente y vehículos reproducidos con un detalle increíble. Tenemos más eventos dinámicos simultáneos, lo que ayuda a introducir al jugador en el caos de Gotham.

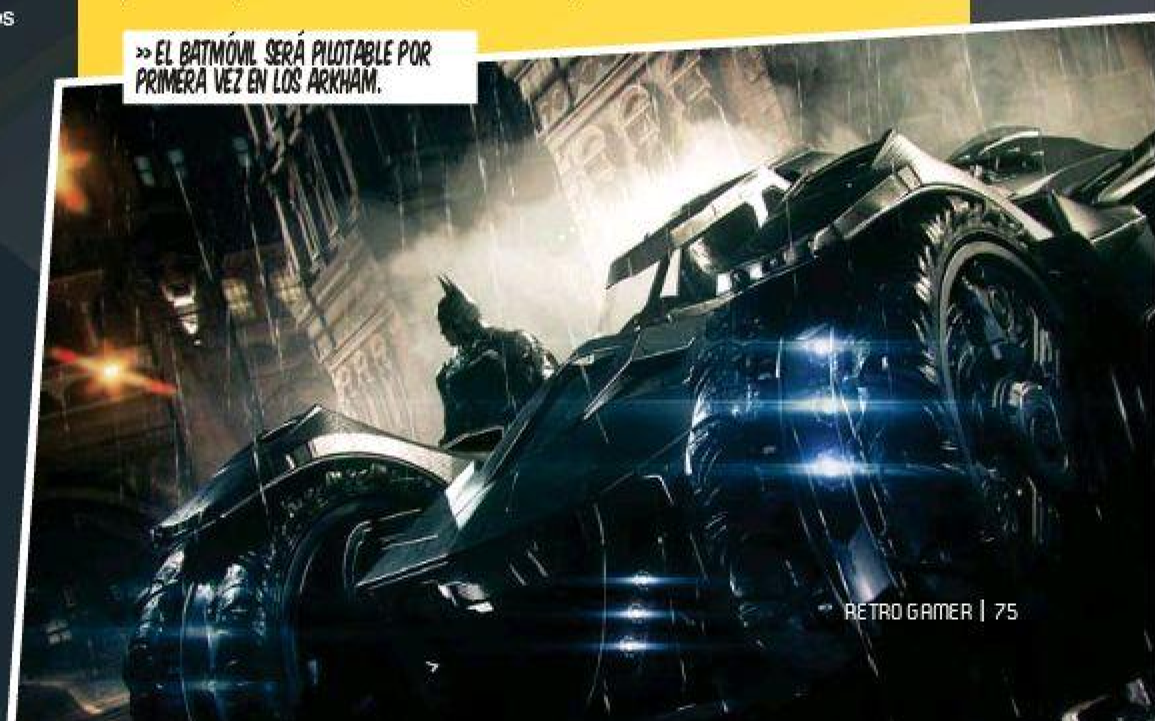
¿Habrá alguna mecánica nueva con respecto a *Arkham Origins*?
Batman tiene nuevos gadgets, nuevos movimientos y un nuevo traje. Y, por supuesto, un Batmóvil todoterreno de dos toneladas.

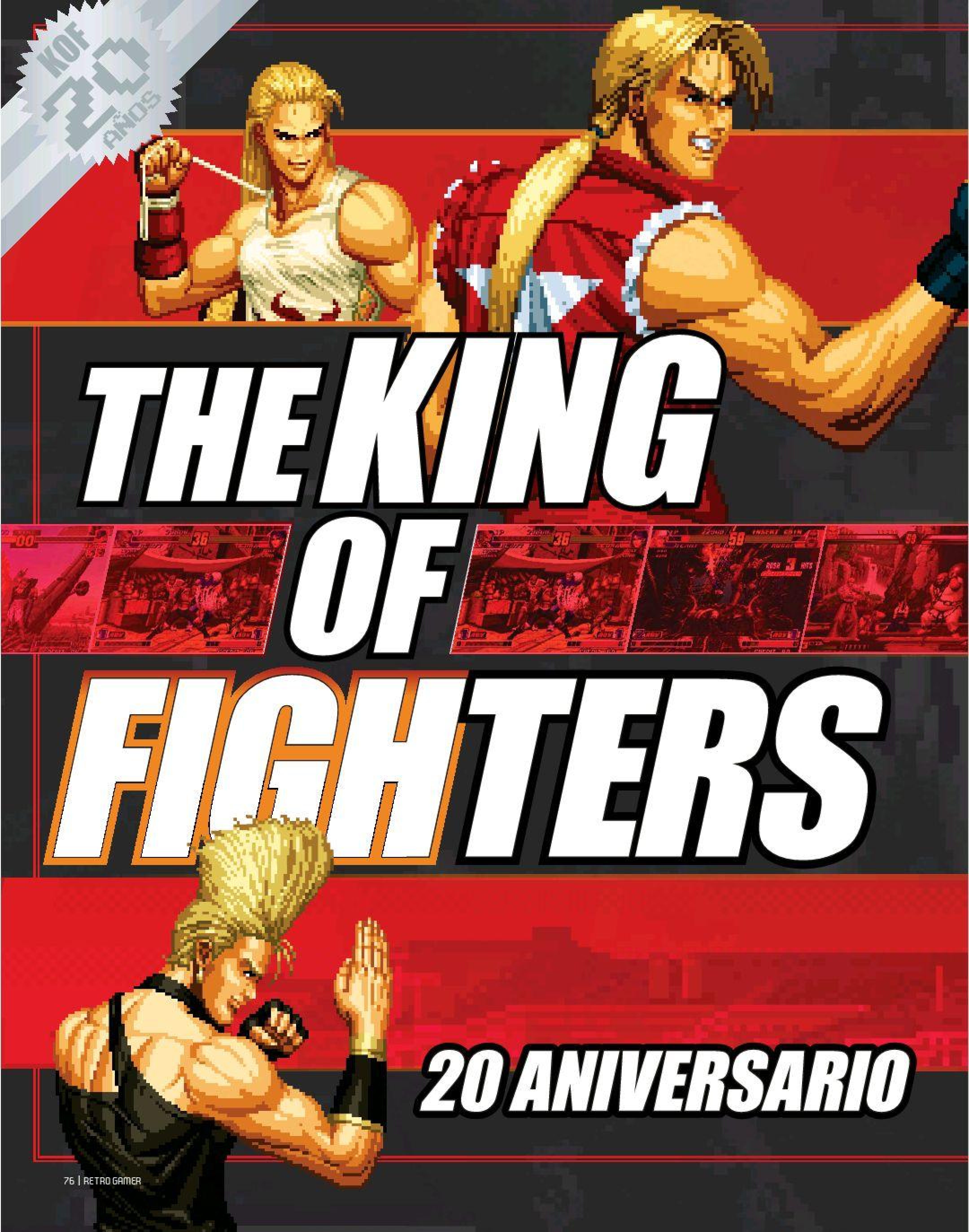
¿Cómo se integrará el Batmóvil en el desarrollo?
El Batmóvil está presente a lo largo de todo el juego. Mientras exploras la ciudad con él puedes expulsar el asiento y alzarte en el cielo para ver la ciudad a vista de pájaro y examinar la anarquía que se despliega por las calles. Una simple pulsación de un botón y aparecerá doblando la esquina para recogerte. También puedes controlarlo de forma remota para resolver puzles. Es el vehículo de apoyo defnitivo.

¿Habrá mejoras en el sistema de combate?
Sí, ha sido mejorado notablemente, con nuevas características y enemigos que derrotar. Ahora Batman puede robarles las armas a los enemigos, hacer contras a los lanzamientos para mandar a los granujas a la otra punta de la habitación y usar objetos de los escenarios para ayudarse en las peleas.

¿Por qué crees que Batman funciona tan bien en los videojuegos?
Es un hombre entrenado para alcanzar la perfección física, un maestro del combate y el sigilo, el mejor detective de mundo y tiene un suministro de gadgets increíbles como apoyo, más el mejor coche que el dinero puede comprar. No necesita superpoderes para poner en un aprieto a la galería de villanos que intentan someter Gotham City. Y aún así tiene un fuerte elemento de vulnerabilidad que hace que cada noche de patrulla pueda ser la última.

» EL BATMÓVIL SERÁ PILOTABLE POR PRIMERA VEZ EN LOS ARKHAM.





THE KING OF FIGHTERS

20 ANIVERSARIO



Echamos la vista atrás para ver cómo SNK combinó dos hits de la lucha para crear uno de los líderes del género

Hoy día parece que todas las compañías están involucradas en algún tipo de crossover, y la mayoría de ellos implican a los juegos de lucha. Los contendientes creados por Capcom se han peleado con todo bicho viviente, la mitad del plantel de *Virtua Fighter* ha invadido la saga *Dead or Alive* e incluso podemos apañar un combate entre Mario, Sonic y Pac-Man. Ante esta proliferación es fácil sentirse un tanto apático frente el concepto, aunque veinte años atrás era la idea más grande que podía implantarse en los juegos de lucha.

Todo comenzó con SNK y su *Fatal Fury*. El original fue diseñado por Takashi Nishiyama, quien intentó crear una secuela espiritual de *Street Fighter* (su última producción en Capcom). Sin que él lo supiera, la compañía de Osaka estaba trabajando en *Street Fighter II*, título que iniciaría la brutal explosión que vivieron los juegos de lucha. *Fatal Fury* fue un éxito y SNK se convirtió en una compañía clave dentro del género, introduciendo en él la saga *Art of Fighting* en 1992 y, un año después, la serie *Samurai Shodown*.

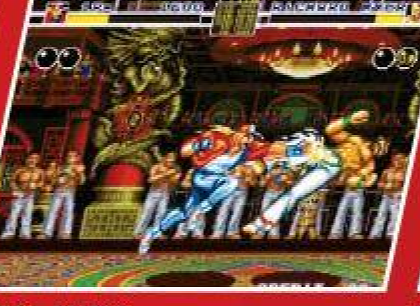
A lo largo del año 93, las franquicias *Fatal Fury* y *Art of Fighting* vieron cómo se cruzaban sus destinos. *Fatal Fury Special* añadía a Ryo Sakazaki, el protagonista de *Art of Fighting*, como un oponente especial en un combate "premio" para todo aquel que completaba el juego sin perder una ronda. Y por otro lado, la versión para Super Nintendo de *Art of Fighting* presentaba un final extendido con respecto al de la recreativa donde se confirmaba la implicación de Geese Howard, el antagonista de *Fatal Fury*, en el secuestro en torno al cual giraba la trama del juego.

KOF 20 AÑOS

LUCHA HISTÓRICA

¿De dónde salieron los contendientes de The King of Fighters?







PSYCHO SOLDIER

■ *Psycho Soldier era la secuela espiritual de Athena, título que presentaba a los psíquicos Athena Asamiya y Sie Kensou corriendo entre plataformas mientras eliminaban a sus enemigos. En la serie que nos ocupa, Athena y Kensou se presentaban como compañeros en el Team China junto a su mentor, Chin Gentsai.*

IKARI WARRIORS

■ *El popular shoot 'em up de SNK tenía su base en Commando, aunque adoptó personalidad propia gracias a su joystick rotatorio. Aportó a Ralf Jones y Clark Still a la saga de lucha, quienes debutaron en 1994 junto a su oficial al mando, Heidern. Más adelante se les unirían "hermanos de sangre" como Leona y Whip.*

FATAL FURY

■ *Como una de las franquicias que contribuyó decisivamente a The King of Fighters, Fatal Fury aportó cinco personajes a la primera entrega pero la cosa no quedó ahí, ya que sus luchadores han seguido llegando con el paso de los años. Como buen ejemplo de ello, Hwa Jai hizo su debut en la decimotercera iteración de la serie.*

ART OF FIGHTING

■ *La otra gran influencia sobre el crossover de SNK también añadió cinco participantes al plantel con el que se iniciaría la saga en el año 94. Tres más se incorporarían a la misma en los dos siguientes capítulos, pero extrañamente no hemos vuelto a ver un contendiente salido de Art of Fighting desde el ya lejano 1996.*

1986 — 1987 — 1988 — 1989 — 1990 — 1991 — 1992

▶ Con las dos series tan cerca la una de la otra, parecía que la decisión de juntar ambas plantillas para que se dieran de tortas entre ellas era la más obvia, pero eso no fue lo que pensó SNK en primer lugar. El crossover original iba a ser un beat 'em up al estilo tradicional llamado *Survivor*, en el que Robert Garcia y Terry Bogard serían los dos "fijos" que irían en él. Finalmente, esta idea se desestimó y el proyecto se enfocó hacia un juego de lucha que se basaría en el torneo King of Fighters presentado en *Fatal Fury*.

The King of Fighters '94 era un título muy al estilo de otros que surgieron tras el terremoto provocado por *Street Fighter II*, pero con algunas diferencias importantes. La más destacada fue la introducción del sistema de batalla por equipos. En lugar de elegir a un luchador y pelear en combates al mejor de tres rondas, ahora seleccionábamos un equipo de tres personajes y luchábamos para ser el mejor de cinco. Sin embargo, y al contrario de lo que ocurría en otros juegos del género, el ganador de una ronda no recuperaba totalmente su barra de energía sino únicamente un poco, y así se hacía valer el esfuerzo del perdedor. Además, se introdujo un movimiento para esquivar con el que podíamos evitar un golpe para contraatacar después.

Los tres miembros de cada equipo eran fijos y no podían ser mezclados a gusto del jugador, y los grupos estaban formados en torno a una temática. Terry Bogard, Joe Higashi y Andy Bogard componían el equipo de luchadores de *Fatal Fury*, mientras que Ryo Sakazaki, Robert Garcia y Takuma Sakazaki hacían lo propio con el de *Art of Fighting*. El grupo de mujeres mezclaba a Mai Shiranui con King y Yuri Sakazaki, y el equipo coreano veía a Kim Kaphwan intentando rehabilitar a los criminales Chang y Choi. Otros dos grupos salieron de clásicos de SNK como *Ikari Warriors* y *Psycho Soldier*, y había un equipo americano justificado en juegos como *Street Hoop* y *Touchdown Fever*.

Pero, por encima de todos, el más importante era el equipo japonés, formado por tres nuevos luchadores: el flamígero Kyo Kusanagi, el eléctrico Benimaru Nikaido y el enorme judoka Goro Daimon.



» [Arcade] Kyo despliega con energía sus característicos poderes de fuego contra Clark, miembro del Ikari Team.

Los juegos de lucha de SNK se esforzaban en presentar una trama más elaborada que los que lanzaba la competencia y la compañía asignó a estos tres novatos el papel de héroes del juego. Fueron creados para gustar a una audiencia nueva y más joven y, al mismo tiempo, este movimiento sirvió para evitar que ninguno de los títulos que participaban en el crossover se situara por encima de los demás.

Como no podía ser de otra manera, los héroes necesitaban de un villano contra el que luchar. Con tipos como Geese Howard y Wolfgang Krauser, SNK se había ganado una buena reputación por crear jefes muy duros y Rugal Bernstein fue diseñado para ser el más difícil de todos. Adoptaba movimientos de los dos anteriores



» [Arcade] Las peleas entre personajes de *Art of Fighting* y *Fatal Fury* eran lo más de lo más en 1994.



» [Arcade] *The King of Fighters '96* añadió jefes conocidos, como Geese Howard.



SAMURAI SHODOWN

■ *Samurai Shodown no ha contribuido con ningún luchador a la serie principal, pero Nakoruru aparece en la versión para Game Boy de* The King of Fighters '95 *y Hanzo Hattori se muestra en* The King of Fighters: Maximum Impact 2. *Por su parte, Haohmaru hace su aparición en el spin-off* Quiz King of Fighters.

METAL SLUG

■ *El clásico run and gun sólo ha aportado un personaje a la franquicia, con Fio dando la cara en* The King of Fighters: Maximum Impact 2. *Por otra parte, Marco y los Mars People también pueden liarse a golpes con otros luchadores en* Neo Geo Battle Coliseum, *el otro crossover de lucha creado por SNK.*

KIZUNA ENCOUNTER

■ *Los rivales Sho Hayate y Jyazu consiguieron escapar de su confinamiento en este juego por equipos a tiempo para* The King of Fighters XI. *Ambos aparecen como jefes intermedios ocultos, mientras que otro personaje como King Lion hace un cameo a modo de Striker de King en* The King of Fighters 2000.

BURIKI ONE

■ *Este juego de artes marciales mixtas ha sido históricamente mirado con poco interés, sobre todo porque fue lanzado únicamente en los arcades y empleó la poco exitosa placa Hyper Neo Geo 64. Gai Tendo, anteriormente Striker de Takuma, hace su aparición junto al jefe final Silber como un jefe intermedio oculto en* KOF XI.

1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999

y añadía otros a su repertorio personal, lo que le convertía en todo un reto a superar. Y como guinda para el pastel, era el responsable de la muerte del padre de Kyo, motivación más que suficiente para que este último diera lo máximo de sí mismo de cara a conseguir su ansiada venganza.

A pesar de los puntos fuertes que presentaba, a *The King of Fighters '94* le costó construir eso que hoy llamamos hype. Cuando el juego se presentó en su ubicación de prueba, sólo diez personas aparecieron por el lugar. Afortunadamente para SNK, el boca a boca hizo que las siguientes fases de testeo atrajeran largas colas de jugadores, por lo que el lanzamiento final de la recreativa se convirtió en todo un éxito. No es difícil averiguar las razones, dado que muchas de las cualidades que han hecho de esta una franquicia tan popular fueron introducidas en sus inicios. La posibilidad de enfrentar luchadores de diferentes series era algo muy atractivo, mientras que los combates por equipos calaron en los jugadores y fueron adoptados por otras sagas de juegos de lucha con posterioridad. Incluso la dificultad del jefe final fue bien recibida.

> **"La posibilidad de enfrentar luchadores de diferentes series era algo muy atractivo"**

Después del éxito del título, SNK no tardó en comenzar con la producción de *The King of Fighters '95* y dio así el pistoletazo de salida al lanzamiento de secuelas anuales durante la primera década de vida de la serie. Como anteriormente, ocho equipos de tres luchadores saltaban al ring (siete repetían), pero la novedad estaba en que podíamos crear nuestro propio grupo y esto provocó un aumento en el interés por el título, del mismo modo que se convertiría en santo y seña de futuras entregas.



» [Arcade] Leona se ha convertido en un pilar de la serie desde su debut con el Ikari Team en 1996.



» [Arcade] Muchos escenarios presentan "ruidillo" en *KOF '97*, pero algunos luchadores conservan su música.

El nuevo equipo reemplazaba al americano y fue diseñado a modo de antagonista de los principales conjuntos del juego. Billy Kane y Eiji Kisaragi fueron traídos de *Fatal Fury* y *Art of Fighting* respectivamente, mientras que Iori Yagami era el nuevo rival de Kyo. Con un aspecto y técnicas que diferían de lo corriente, Iori se convirtió en un habitual de la franquicia debido a su popularidad entre los fans y su importancia dentro de la trama. Aunque este trío era el único grupo nuevo, Saisyu Kusanagi entró en escena como jefe intermedio. Al contrario de lo que presuponía el título anterior, no había muerto sino que el villano de *The King of Fighters '95* (Omega Rugal) le había lavado el cerebro. Y para completar el culebrón, este sobrevivió a la muerte en el primer juego de la serie y se convirtió en un cyborg con un misterioso poder.

Las dos siguientes entregas continuaron expandiendo la saga, añadiendo personajes y diversas novedades. *The King of Fighters '96* introdujo una técnica para esquivar proyectiles y escapar de los rincones, además de un equipo formado por jefes como Geese Howard, Wolfgang Krauser y Mr Big. Al año siguiente, *The King of Fighters '97* elevó a los altares la historia de Orochi y agregó a Ryuji Yamazaki, Billy Kane y Blue Mary junto a los sirvientes de aquel. La incorporación de ▶

» [Arcade] El popular New Faces Team de 1997 apenas se ha utilizado como contribuyente a la historia principal.



KOF 20 AÑOS

A GOLPE DE SPIN-OFF

Los luchadores abandonan su escenario habitual



QUIZ KING OF FIGHTERS 1995

■ Este arcade nos permite elegir a varios de los personajes de *The King of Fighters* y *Samurai Shodown* y desafiar a nuestros rivales en una especie de juego de tablero. Desgraciadamente, tanto la recreativa como las versiones para Neo Geo (AES y CD) están en japonés.



THE KING OF FIGHTERS: KYO 1998

■ Lanzado exclusivamente para PSX en Japón, esta novela visual sigue la historia desde la perspectiva de Kyo e incorpora algunos combates por turnos. De igual modo, explica las relaciones que presentan los personajes y ofrece una lucha entre Iori y Kyo a modo de karaoke...



THE KING OF FIGHTERS: BATTLE DE PARADISE 2000

■ Este título para Neo Geo Pocket Color es una compilación de minijuegos organizada en torno a un tablero. Se llegó a planificar un lanzamiento traducido al inglés, pero fue cancelado tras la salida de SNK del mercado internacional en el año 2000.



CAPCOM VS SNK: MI. FIGHT 2000 2000

■ Aunque ya hayamos visto unos pocos crossovers de estas dos compañías, este merece una mención especial. Todos los luchadores del lado de SNK han participado en la franquicia *KOF*, aunque aquí estamos incluyendo a Nakoruru, un personaje bonus que apareció en Game Boy.



DAYS OF MEMORIES 2005

■ Todos lo deseábamos... ¡Un simulador de citas basado en *KOF*! Sólo se pudo ver en teléfonos móviles de tierras niponas y se produjeron varias entregas, además de tres compilaciones para DS. El primer juego te dejaba seducir a Athena, Kasumi, B. Jenet, King, Mai, Yuri, Leona y Kula.



KOF SKY STAGE 2010

■ Disponible primero como recreativa y luego lanzado vía Xbox Live Arcade, es uno de los pocos spin-offs de *The King of Fighters* que han sido lanzados fuera de Japón. Su bizarra presentación como un shoot 'em up al estilo bullet hell es lo más destacable de un título bastante normalito.



THE KING OF FIGHTERS ONLINE 2013

■ Concebido originalmente como un beat 'em up online de scroll lateral, finalmente se recicló como MOBA utilizando el patrón de *League of Legends*. A pesar de que sólo funciona en Tailandia, el juego ha creado un grupo de seguidores pequeño pero fiel.



THE RHYTHM OF FIGHTERS 2014

■ Este juego de ritmo y acción para iOS y Android coge una pizca de la jugabilidad del título para Dreamcast *Cool Cool Toon*, toma personajes y escenarios de *KOF* y otros juegos de SNK y añade una cucharada de sus clásicos temas musicales para crear una mezcla interesante.





» [Arcade] K9999 se parecía a Tetsuo Shima (de Akira) y desapareció totalmente de la saga tras sólo dos juegos.

▶ una súper barra que se cargaba automáticamente (como en *Street Fighter*) fue bien recibida, aunque la música de fondo resultó criticada.

El punto álgido de aquella época la marcaría el que, según muchos fans, debería ser considerado como mejor juego de la saga: *The King of Fighters '98*. Como colofón a esta primera era, llegaba la mayoría del plantel de los cuatro primeros títulos a un nuevo formato llamado Dream Match, el cual permitía combates que no eran posibles en los juegos anteriores porque carecía de historia alguna. Así, SNK pudo recuperar personajes que habían muerto o estaban inactivos, un detalle que hizo que no llegaran nuevos luchadores y que permitió a los desarrolladores dedicar más tiempo a equilibrar y afinar la jugabilidad.

Algo que SNK hizo muy bien con estas primeras cinco entregas fue realizar cambios notables. En los juegos de lucha es muy común ver modificaciones menores en capítulos frecuentes, pero *The King of Fighters* ofrecía una experiencia nueva cada año. Mientras que otras compañías empleaban tres o cuatro años para actualizar un único título, SNK se aseguraba de que la historia continuara su curso, de cambiar escenarios y música y también de incorporar nuevas formas de pelear. Era un proceso repetitivo, tal y como se mostraría con los sprites de *KOF '96* en juegos posteriores, pero la compañía se encargó de que la serie mostrara una frescura notable.

> "Al contrario que sus rivales, The King of Fighters ofrecía una experiencia nueva anual"

Cuando *The King of Fighters '99* retomó la historia, marcó el inicio de una nueva era para la serie, agitadora y controvertida por varias razones. La nueva trama se centró en la corporación NESTS y sus planes para conquistar el mundo creando guerreros imbatibles, para lo cual utilizarían datos obtenidos de los torneos celebrados. El protagonista era un joven llamado K´ que había escapado de los experimentos de NESTS, no sin antes haber recibido el ADN de Kyo Kusanagi. La idea inicial del equipo de desarrollo era dejar de lado a Kyo e Iori para centrar la atención en el nuevo héroe, pero finalmente reculó y sólo les hicieron desaparecer durante este *The King of Fighters '99* (aunque acabaron teniendo presencia como personajes ocultos).

» [Arcade] El estilo animal con el que lucha Iori se ve en su comportamiento, ante la presa, antes de atacar.





» [Arcade] *The King of Fighters 2001* supuso un paso atrás en la serie en términos visuales.

El elemento jugable común que introdujeron las entregas de esta nueva etapa fue el sistema Striker. Cada equipo ahora constaba de cuatro luchadores, pero las peleas seguían siendo de tres contra tres, por lo que el cuarto contendiente tomaba el papel de Striker y podía ser llamado a interferir en el desarrollo del combate un número limitado de ocasiones (ya fuera lanzando proyectiles, agarrando al oponente o simplemente provocando). El sistema fue refinado en *The King of Fighters 2000* para incluir Strikers alternativos para cada luchador, y nuevamente alterado en *KOF 2001* para que el jugador eligiera la composición de su equipo (al poder seleccionar de uno a cuatro luchadores y dejar el número de Strikers desde cero hasta tres).

Durante la era NESTS, otra curiosa decisión fue la de abandonar las raíces de crossover de la saga. Aunque muchos de los personajes que llegaron desde *Fatal Fury* y *Art of Fighting* permanecieron, *The King of Fighters '99* añadió únicamente un personaje de otro título de SNK: Li Xiangfei de *Real Bout Fatal Fury 2*. Y en las ediciones de los años 2000 y 2001 no se incorporaron viejos conocidos sino luchadores nuevos, un detalle que tenía como objetivo diversificar el plantel y que trajo a contendientes como Hinako Shijo (y sus técnicas de sumo) y personajes que buscaban encajar en ciertos mercados, al estilo de Ramón el mejicano y la coreana May Lee.

Podríamos discutir si este fue el momento en el que la serie se apartó de la sombra que la cobijaba desde sus orígenes como crossover, en una época en la que fue elegida por delante de *Fatal Fury* o *Art of Fighting* para el lanzamiento de la Neo Geo Pocket y, además, sus propios personajes originales estaban participando en otros crossovers como *Capcom vs. SNK*. Pero también fue cuando la saga estuvo más cerca de alejarse del centro de atención, ya que SNK pasaba por un muy mal momento dada su temblorosa situación financiera. La compañía fue adquirida por Aruze en enero de 2000 y entró en una espiral de negativas consecuencias: meses antes de publicar *The King of Fighters 2000*, SNK se retiró del mercado internacional. La empresa se estaba muriendo y Eikichi Kawasaki, su fundador, lo vio venir y dimitió para fundar Playmore y Brezzasoft en agosto de 2001. SNK se declaraba en bancarrota dos meses después, a sólo unas pocas semanas de lanzar al mercado *The King of Fighters 2001*.

Mientras que el capítulo anterior no había mostrado signos de esa debilidad financiera, este último se hizo "famoso" entre los fans por su floja banda sonora, sosos escenarios y un extraño estilo ilustrativo. Más tarde, empleados de SNK revelaron que la plantilla estaba bajo mínimos y que el desarrollo del juego fue un auténtico quebradero de cabeza, pero afortunadamente la posterior llegada de *The King of Fighters 2002* significó una vuelta a lo básico, recuperando la fórmula del Dream Match de 1998 y las batallas sin el sistema Striker. Aunque el desarrollo estuvo a manos de veteranos de la serie, estas dos últimas entregas fueron producidas por la compañía coreana Eolith mientras Kawasaki estaba ocupado construyendo Playmore a modo de sucesora de SNK, llegando incluso a adquirir la marca y las propiedad intelectuales para poder hacerlo. Con todo de nuevo bajo control, la franquicia podía continuar su camino.



» [Arcade] Veteranos como Terry Bogard recibieron un lavado de cara en *The King of Fighters 2003*.

La tercera etapa de *The King of Fighters* estuvo marcada por grandes cambios. Se introdujo una nueva trama, centrada en el villano Ash Crimson y su cruzada para robar los poderes de aquellos que anularon a Orochi: Kyo, Iori y Chizuru. La era comenzó con *The King of Fighters 2003* abandonando los tradicionales combates por equipos en favor de peleas de tres contra tres más rápidas y caóticas, ya que los luchadores podían relevarse en mitad de un asalto. Muchos personajes clásicos se llevaron un lavado de cara y la conexión con el amplio mundo ▶

P&R: RYAN HART

Hablamos con el legendario jugador y dos veces campeón del Reino Unido de The King of Fighters

¿Qué es lo que hizo destacar a los primeros* The King of Fighters *en los años noventa?

Era la única franquicia de juegos de lucha que llamaba la atención de la gente que jugaba a Street Fighter, *que era la que dominaba en aquella época.* KOF *tenía muchos detalles en común con el título de Capcom, así que por ahí comenzó todo. De todos modos, su contenido era mayor e inédito hasta entonces, por lo que atrajo a mucho público de forma inevitable.*

¿Cuál crees que fue el momento álgido de la saga? ¿Por qué?

Sin duda, la cumbre de la franquicia en Gran Bretaña fue The King of Fighters '98 *porque era en torno al cual se reunía más gente en los recreativos. En aquellos años, los juegos de lucha habían alcanzado un nivel de exigencia técnica bastante alto y* Street Fighter Alpha *y* Tekken 2 *eran una buena muestra de ello, pero jugar a* KOF *no era demasiado complicado y muchos jugadores se acercaron a la serie.*

Durante ese periodo recibimos la visita de jugadores muy talentosos de diversas partes del mundo, algo que acabó despertando a la comunidad británica. Cada día se incorporaban más jugadores a la escena, y los veteranos jugaban más para perfeccionar su técnica.

¿Por qué crees que* The King of Fighters *nunca ha terminado de alcanzar la popularidad de sagas como* Street Fighter *y* Tekken*?

Diría que es debido en parte a su extravagante estilo anime y ciertas barreras técnicas, pero sobre todo por su disponibilidad: mientras que Tekken *y* Street Fighter *estaban presentes en los arcades de todo el país,* KOF *apenas se veía fuera de Londres. Además, los títulos de Namco y Capcom también triunfaban en las consolas más vendidas durante los años 90, una circunstancia que los lanzó a la fama. Si querías jugar a* The King of Fighters *fuera de los pocos salones recreativos que los tenían, tenías que comprar toda una Neo Geo y luego estar preparado para pagar 200 o 300 libras por cada juego.*

¿Por qué sigue siendo* The King of Fighters XIII *un fijo en torneos?

Esto ocurre porque es un juego muy espectacular de ver cuando se disputa a gran nivel. El ritmo es muy alto y cualquier cosa puede ocurrir en cualquier momento, algo parecido a lo que ofrece Ultimate Marvel vs. Capcom 3. KOF *tiene un ritmo mayor que* Street Fighter *y es más técnico que este título, circunstancias que favorecen su disfrute tanto a los jugadores como al público.*

KOF 20 AÑOS

ROUND 1, ¡SPRITE!

KYO KUSANAGI · BENIMARU NIKAIDO · GORO DAIMON · TERRY BOGARD · ANDY BOGARD · JOE HIGASHI · RYO SAKAZAKI · TAKUMA SAKAZAKI · ROBERT GARCIA · HEIDERN

BRIAN BATTLER · KIM KAPHWAN · CHANG KOEHAN · CHOI BOUNGE · RUGAL BERNSTEIN · IORI YAGAMI · EIJI KISARAGI · BILLY KANE · SAISYU KUSANAGI · LEONA

CHRIS · RYUJI YAMAZAKI · BLUE MARY · SHINGO YABUKI · OROCHI · K' · MAXIMA · WHIP · BAO · LI XIANGFEI

FOXY · ANGEL · MAY LEE · IGNIZ · ASH CRIMSON · DUO LON · SHEN WOO · TIZOC · GATO · MALIN

JYAZU · SILVER · SHION · MAGAKI



» [Xbox] *The King of Fighters: Maximum Impact* (spin-off en 3D) introdujo personajes que no aparecían en la historia principal.

▶ de los juegos de lucha de SNK se vio ampliada, gracias a la inclusión de dos personajes de *Garou: Mark of the Wolves* entre los nuevos contendientes.

The King of Fighters 2003 sería el último juego de la serie en incluir el año en su título y también en utilizar el hardware de Neo Geo. Esto último era una simple cuestión de "jubilación", debido en parte a la edad del sistema pero también por la barbaridad de copias y cartuchos modificados que asolaban el mercado arcade. Como consecuencia, el siguiente capítulo de la saga se lanzaría en una nueva plataforma y SNK no volvería a ser capaz de producir secuelas anuales.

La compañía experimentó con diversas soluciones en 2004. El sistema Atomiswave se empleó para alojar el olvidable *The King of Fighters: Neowave*, mientras que un spinoff en 3D llamado *The King of Fighters: Maximum Impact* vio la luz en PlayStation 2. Adicionalmente, un remake por el décimo aniversario de *KOF '94* fue también lanzado en la consola de Sony y se inició la tradición de actualizar los lanzamientos que presentaban el Dream Match, como *The King of Fighters '98: Ultimate Match* y *The King of Fighters 2002: Unlimited Match*. Aunque *Maximum Impact* alcanzó cierto éxito y tuvo una secuela, el estilo 2D seguiría siendo el dominante en el futuro.

The King of Fighters XI llegó en 2005, colocando los viejos sprites en baja resolución sobre los escenarios en alta que proporcionaba el hardware de Atomiswave y manteniendo el estilo por equipos de su predecesor. Fue una apuesta atrevida, que dejó de lado a veteranas como Mai y Leona y añadió un buen puñado de luchadores provenientes de títulos de SNK olvidados como *Buriki One* y *Kizuna Encounter*. Sin embargo, esta nueva aproximación terminó casi antes de empezar ya que la franquicia se mudó a la era HD con la placa Type X2 de Taito.



El plantel al completo de los principales títulos de la franquicia, en guardia y preparado para luchar

RALF JONES · CLARK STILL · ATHENA ASAMIYA · SIE KENSOU · CHIN GENTSAI · YURI SAKAZAKI · KING · MAI SHIRANUI · HEAVY D! · LUCKY GLAUBER

KASUMI TODOH · MATURE · VICE · GEESE HOWARD · WOLFGANG KRAUSER · MR BIG · CHIZURU KAGURA · GOENITZ · YASHIRO NANAKASE · SHERMIE

JHUN HOON · KRIZALID · RAMON · VANESSA · LIN · SETH · HINAKO SHIJO · KULA DIAMOND · ZERO · K9999

MAKI KAGURA · ADELHEID · MUKAI · OSWALD · ELISABETH BLANCTORCHE · DUCK KING · B. JENET · MOMOKO · GAI TENDO · SHO HAYATE

NAMELESS · RAIDEN · HWA JAI · SAIKI

CLAVE

KOF '94	KOF '99	KOF XI
KOF '95	KOF '00	KOF '02 UM
KOF '96	KOF '01	KOF XII
KOF '97	KOF '03	KOF XIII

Una nueva tecnología requería otro Dream Match y *The King of Fighters XII* fue el resultado, aunque desgraciadamente estuvo muy por debajo de lo exigible cuando llegó en 2009. Estéticamente era muy llamativo gracias a los nuevos sprites HD y sus preciosos escenarios, pero carecía de casi todo lo que los fans esperaban de un nuevo *KOF*. El plantel no se agrupó por equipos y era inferior al título original de 1994, incluso después de que dos personajes fueran añadidos a las versiones para consola. Lo peor es que, por primera vez, no se incluyó un jefe final, detalle que redujo el juego a algo demasiado simple.

Al año siguiente, SNK Playmore hizo algunos cambios en *The King of Fighters XIII*. Además de concluir la historia de Ash Crimson, volvieron elementos que se echaban de menos, como equipos definidos y un jefe final realmente duro. A pesar de estar rodeado por una comunidad de jugadores más pequeña que la de sus rivales, la decimotercera entrega de la saga se ha mostrado muy popular en los EVO siendo el segundo título más visto cuando se introdujo en 2012 y, a día de hoy, sigue siendo jugado ya que se traduce en combates llamativos, exigentes y sólo aptos para jugadores expertos.

Pero no son únicamente los torneos los que disfrutan de *KOF*. Las versiones domésticas del último capítulo incluyen un modo historia que añade secuencias entre combates, una característica que se ha ido extendiendo en el género a medida que los desarrolladores amplían su público gracias a títulos como *Persona 4 Arena* y la franquicia *BlazBlue*. Básicamente, estos juegos que presentan introducciones antes de la pelea y discursos de los contendientes son una muestra de que la gente de SNK no se equivocaba en su planteamiento de dotar de trama a sus producciones.

Estos son los detalles que mantienen la popularidad de *The King of Fighters*: una profundidad que engancha a los jugadores más serios y un carácter especial que atrae a los fans más ligeros del género. Como resultado, la franquicia ha recibido más lanzamientos que las de *Fatal Fury* y *Art of Fighting* juntas, y ha crecido para abarcar gran parte de la historia de SNK. En definitiva, la empresa japonesa consiguió algo muy difícil en este sector al crear un spin-off que ha sobrepasado los orígenes sobre los que se asienta. Una saga que, a pesar de sus rivales, ostenta sin duda la corona como reina de las magníficas series de juegos de lucha con las que SNK nos ha premiado a lo largo de su historia. *

» [PlayStation 2] Aunque usaba un hardware que permitía alta resolución, los sprites de *KOF XI* se quedaron en baja.



» [PlayStation 2] Hubo cierta confusión al renombrar *KOF: Maximum Impact 2* en Norteamérica como *KOF 2006*.

Famicom Disk System

PRÁCTICAMENTE DESCONOCIDA EN OCCIDENTE, PERO REVERENCIADA POR LOS COLECCIONISTAS MÁS HARDCORE, FAMICOM DISK SYSTEM ES UNA PIEZA ESENCIAL EN LA HISTORIA DE NINTENDO. DAMIEN MCFERRAN ECHA UN VISTAZO A LA MÁQUINA EN LA QUE DIERON SUS PRIMEROS PASOS FRANQUICIAS TAN LEGENDARIAS COMO ZELDA O METROID.

Si algo nos ha enseñado la historia es que intentar extender la vida de una consola con hardware externo pocas veces ha dado buen resultado, con la honrosa excepción de la unidad Super CD-ROM de PC Engine. Tanto el Mega-CD, como el 32X o el Nintendo64DD hicieron un flaco favor a los sistemas originales. El caso del Famicom Disk System (inédito fuera de las fronteras japonesas) es otro buen ejemplo. Aunque en descargo de Nintendo tenemos que decir que en 1986 (el año en el que vió la luz en el Japón), las reglas de la industria apenas estaban empezando a escribirse, asi que la idea de expandir el potencial de su exitosa Famicom parecía un movimiento bastante inteligente.

Para entender mejor los motivos que llevaron a la creación del Famicom Disk System es preciso echar la vista atrás para estudiar cómo era la industria japonesa a mediados de la década de los 80. No exageramos un pelo al decir que Nintendo tenía una posición de aplastante predominio, controlando con mano de hierro a sus third parties, con lo que logró impedir que sus competidores reclutaran a las mejores desarrolladoras de software. Corría el año 1985 y Nintendo se veía incapaz de satisfacer la creciente demanda hacia nuevos lanzamientos para Famicom. Asi que la compañía empezó a buscar otras vías para seguir sacando beneficios. Ya por entonces había millones de Famicoms instaladas en los hogares japoneses, asi que el movimiento más lógico era aprovechar la base instalada y recurrir a una pieza externa de hardware que permitiera ofrecer mejores juegos. Con este objetivo en mente, Nintendo volvió la vista hacia la industria de los ordenadores, en busca de inspiración.

"Los diskettes se habían convertido rapidamente en el nuevo estándar de almacenamiento de software en los ordenadores personales", nos explica el ávido coleccionista de Famicom Corbie Dillard. "Nintendo vió en esta tecnologia una solución viable no solo para almacenar los juegos, sino que además permitiría grabar los datos de las partidas directamente en el diskette, asi que la compañía se lanzó a diseñar una nueva clase de diskettes – bautizados como 'Disk Card' – basados en el formato Quick Disk de Mitsumi."

Laurent Kermel – que trabaja en DreamWorks Pictures como artista de 3D y CGI en los momentos en los que no está a la caza de juegos raros de Famicom – nos explica el gran avance tecnológico que suponían estos, a priori, modestos diskettes: "Los Disk Card de Famicom supusieron una revolución. Ofrecían el doble de capacidad de almacenamiento respecto a los cartuchos de la época y eran mucho más baratos de fabricar. Los jugadores además podían guardar sus progresos sin necesidad de engorrosos passwords; tenemos que recordar además que los cartuchos con pila para grabar partida sencillamente no existían por entonces."

Pero aún más atractivo era el hecho de que, además de ofrecer un formato de mayor capacidad, el menor coste se reflejó en el precio de los juegos, que eran mucho más baratos que los cartuchos estándar de Famicom, como recalca Dillard. "Los juegos en Disk System costaban en las tiendas alrededor de 2.500/3.000¥ – bastante menos que los 5.000/7.000¥ que solían costar las novedades en cartucho por aquellos tiempos." Además, el Disk System proporcionaba una mejor experiencia sonora al incorporar un



Los Disk Cards de Nintendo en toda su gloria. El formato estaba basado en los Quick Disk de Mitsumi.

"En 1986 las reglas de la industria se estaban escribiendo, así que la idea de expandir la Famicom parecía una jugada muy intelligente**"**



Especificaciones

Año de lanzamiento: 1986

Precio original: 15.000¥

Revistas asociadas: *Weekly Famitsu*

Por qué el Famicom Disk System mola: Con mayor capacidad, la posibilidad de grabar partida, y la incorporación de un canal extra de sonido, el Famicom Disk System ciertamente suponía un paso adelante en 1986. Aunque estas mejoras fueron irrelevantes cuando mejoró la tecnología de los cartuchos, el Disk System conserva un halo de rareza; coleccionar sus discos es posiblemente una de las experiencias más satisfactorias para un fan del Retro.

Experto instantáneo

Los juegos de FDS se grababan por las dos caras y podía atesorar hasta 112 kilobytes de datos.

Nintendo dió soporte al Disk System hasta 2003, reparando incluso las consolas dañadas.

Durante su vida comercial se vendieron 4,5 millones de unidades del Disk System – todas ellas en Japón, ya que la máquina no se comercializó fuera de sus fronteras.

La música del menú principal de la GameCube es la misma melodía que la que se podía escuchar en la pantalla de arranque del FDS, solo que reproducida a menor velocidad.

Al igual que los diskettes de 3 1/2, los discos de FDS tenían pestañas que se podían quitar para evitar el borrado accidental de los datos.

El Disk System se lanzó con siete títulos: *Baseball, Golf, Mahjong, Soccer, Super Mario Bros, Tennis* y *The Legend Of Zelda*.

All Night Nippon *Super Mario Bros* es uno de los títulos más raros del catálogo de Disk System. Era una versión modificada del *SMB* original, con gráficos basados en un popular show de la radio japonesa, del mismo nombre. Se regaló en el show en 1986.

La mascota del Disk System era conocida como 'Disk-kun' (que se podría traducir libremente al castellano como 'Sr. Disco' o 'Chico Disco') y logró sobrevivir a la propia máquina – aparecía en el *Super Smash Bros Melee* de GameCube.

Al igual que su predecesor, *Legend Of Zelda 2: Link no Boken* (más conocido como *Zelda II: The Adventure Of Link* en la NES) fue una exclusiva del Disk System en su Japón natal.

Se lanzaron alrededor de 184 juegos para el Disk System. Si incluimos los relanzamientos con versión Gold la cifra sube a 212.

“ Nintendo prometió que sus mejores lanzamientos saldrían en exclusiva para el Disk System ”

canal de audio adicional para síntesis de FM. “Esto permitió a los programadores añadir otra capa de sonido a los juegos, que generalmente consistía en efectos de percusión, aunque en ocasiones se utilizaba para crear efectos de sonido individuales,” explica Dillard.

El sistema se lanzó en febrero de 1986 por la nada despreciable suma de 15.000¥, lo que representaba una fuerte inversión por parte del consumidor. Sin embargo, Nintendo hizo la promesa de que los mejores lanzamientos para Famicom saldrían para ese formato en exclusiva, algo que mantuvieron durante los primeros años de vida del Disk System. “Los abanderados de este formato fueron *Metroid* y *The Legend of Zelda*”, sentencia Sean Corse, de Famicom Dojo. Aquellos ambiciosos títulos se programaron con el Disk System en mente y fueron – al menos al principio– exclusivos para el nuevo formato. “Ambos eran aventuras bastante largas a las que había que dedicar un montón de horas para llegar al final, por lo que se agradecía la función de guardar partida del Disk System,” añade Corse. Otras notables ‘exclusivas’ fueron *Hikari Shinwa: Parutena no Kagami (Kid Icarus), Akumajo Dracula (Castlevania)* y *Super Mario Bros 2* (conocido como *The Lost Levels* en Occidente). Aquel software de calidad obró el efecto deseado: se vendieron medio millón de unidades de FDS en apenas tres meses y la cifra aumentaría hasta unos impresionante dos millones a finales de 1986. La imparable popularidad de Famicom en Japón parecía ser ya suficiente garantía para el éxito del nuevo formato.

Sin embargo, la jugada más audaz de Nintendo fue la instalación de los kioskos ‘Disk Writer’ en tiendas a lo ancho y largo de todo Japón. “Esto permitió a los usuarios comprar discos vírgenes por 2.000¥, sobre los que podían grabar el juego de su elección a cambio de 500¥ adicionales,” rememora Dillard. “Y dado que los Disk Cards era regrabables, los usuarios podían volver a llevar el mismo disco al kiosko para grabar un nuevo juego, reescribiendo los datos sobre el anterior.” Este sistema causó conmoción en su época y podría considerarse el precursor de los sistemas de distribución actuales. “Xbox Live, PlayStation Network y Steam ofrecen, en esencia, el mismo servicio, excepto que el ‘disco’ es tu consola o el disco duro del ordenador y el ‘kiosko’ es el servidor al que acceder a través de internet”, argumenta Corse.

Otro aspecto del sistema que se adelantó a su tiempo fue la posibilidad de enviar puntuaciones a Nintendo a través de las máquinas ‘Disk Fax’ repartidas por todo Japón. “A partir de 1987, Nintendo organizó competiciones en las que los jugadores de todo el país podían mandar sus mejores puntuaciones en juegos como *Golf Japan Course* o *F1 Race*,” revela Kermel. “Estan puntuaciones se enviaban a los oficinas de Nintendo a través de las unidades Disk Fax”. Se fabricaron versiones especiales de los juegos, los famosos “discos azules”, con este propósito, y los mejores jugadores podían optar a premios especiales.

Aunque el nuevo formato ofrecía evidentes ventajas, no todo era de color rosa: “Los discos eran mucho más frágiles que los cartuchos y la gran mayoría de ellos no incorporaban una cubierta para proteger la película magnética del polvo, los arañazos o los dedos de los usuarios,” se lamenta Kermel. En lugar de incorporar una cubierta deslizable (a la usanza de los diskettes de 3 1/2), Nintendo tiró hacia lo más barato: una funda de papel encerado, en la que debía insertarse el disco cuando no lo estuviéramos utilizando. Los japoneses, que antes habían manejado con despreocupación sus cartuchos, ahora se veían obligados a manipular sus Disk Cards con cautela; dejar un disco cerca del televisor podía causar una catástrofe, ya que los imanes de los altavoces del TV podrían desmagnetizar el disco y dañar los datos. Ante semejante panorama, no es de extrañar que muchos discos acabaran inservibles, propiciando errores de carga. Aunque Nintendo no tuvo ningún reparo a la hora de cambiar los discos dañados, la frágil naturaleza del formato dañó la confianza del consumidor, acostumbrado a los casi indestructibles cartuchos de Famicom.

» Nintendo metió la pata al no incorporar una cubierta protectora en los Disk Cards.



» *Kid Icarus* es otra conocida franquicia de Nintendo que hizo su debut en Disk System. Dado que el formato jamás llegó a Occidente, acabó siendo adaptado en cartucho para NES.





Separados al nacer

La gran expectación que levanto el lanzamiento del formato FDS animó al gigante de la electrónica Sharp a cerrar un trato con Nintendo para fabricar su propio modelo de consola, un híbrido de Famicom y Disk System, bautizado como Twin Famicom. Comercializada poco después del módulo de FDS, esta consola es la favorita de los coleccionistas. “Además de su precioso diseño, incorpora una salida de vídeo compuesto, al contrario que la Famicom normal, que sólo tenía salida de antena,” nos explica Kevin Tambornino.

“El sistema se lanzó con dos diseños: la standard y una segunda versión en la que los mandos tenían auto-disparo,” añade Kermel. “Desgraciadamente, y al igual que sucede con Famicom, el cable de los mandos está unido a la consola, lo que es un tormento.”

Dado el legendario celo de Nintendo, esta sociedad puede parecer algo único, pero no es el caso. “Nintendo siempre se ha asociado con gigantes de la electrónica para crear sus consolas,” explica Sean Corse. “Se asociaron con Sony para desarrollar el chip de sonido de SNES y más tarde acudieron a ellos – aunque luego se la jugaron – para crear una unidad CD-ROM. Posteriormente, Panasonic lanzaría Q, una GameCube capaz de reproducir DVD.”





» Este encantador manga se encargó de enseñar a los japoneses las virtudes del nuevo sistema.

FDS en la Red





Nintendo Life

www.nintendolife.com

■ Una de las mejores webs dedicadas al universo Nintendo, tiene un estupendo apartado Retro, en el que repasan toda la trayectoria de la compañía, desde sus primeras recreativas hasta GameCube. Eso sí, está en inglés, como las otras tres.

Famicom Dojo

www.famicomdojo.tv

■ Gestionada por Sean Corse y Kevin Tambornino, Famicom Dojo despliega más de 100 vídeos enfocados al colecionismo de software y hardware de Nintendo (y de otros fabricantes). Uno se podría tirar horas encadenando un vídeo tras otro.





Video Game Den

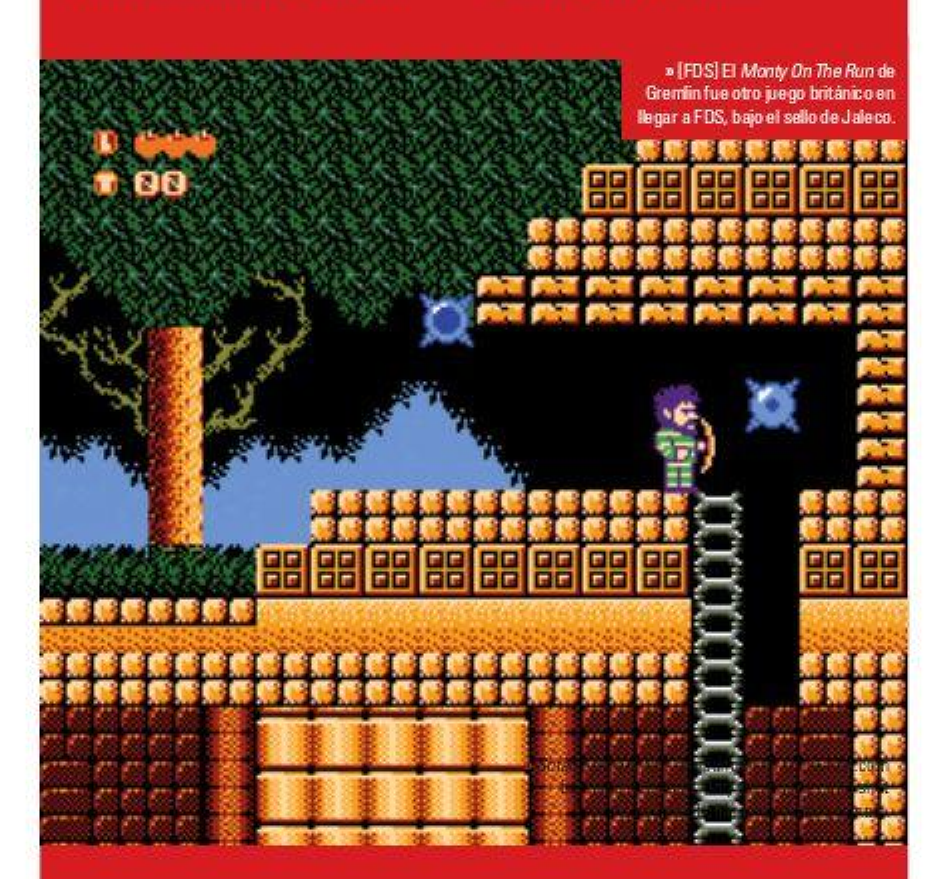
www.videogameden.com

■ Hogar del talentoso Laurent Kermel, Video Game Den tiene una enorme sección dedicada al Disk System. Kermel incluso se atrevió a traducir el manga que ejercía de manual de la consola. Los que no lo catamos, le estamos eternamente agradecidos.

Famicom World

famicomworld.com

■ Este excelente site es una impresionante base de datos acerca de la Famicom y todo lo que le rodeaba, con una enorme sección dedicada al Famicom Disk System y un foro plagado de auténticos enfermos del sistema. Gente que impone.



» [FDS] El *Monty On The Run* de Gremlin fue otro juego británico en llegar a FDS, bajo el sello de Jaleco.



» Encontrar una unidad Disk System de 2ª mano en Japón es relativamente fácil. Pero una que funcione bien es otra historia.

La piratería fue otro problema que se disparó con la introducción del software regrabable. Algo que no sorprende demasiado si consideramos lo que sucedía con los ordenadores domésticos, en los que la gran mayoría de los usuarios se dedicaba a copiarse juegos en lugar de pasar por la tienda.

"Aunque Nintendo se cuidó de proteger la tecnología del Disk System, eso no detuvo a los que estaban decididos a reventar las protecciones", explica Corse. "Algunos ganaron una verdadera pasta pasando títulos lanzados en cartucho al formato disco. Nintendo actualizó varias veces el firmware de las sucesivas unidades de FDS que llegaban al mercado e introdujo protecciones anti-piratería en los discos, pero estas acababan 'crackeadas' en cuestión de meses. Los piratas lograron conectar dos unidades a la vez para copiar los discos más rápidamente, y programas como Disk Hacker permitían hacer copias desde una única unidad, con solo cambiar de disco. Es imposible calcular todas las pérdidas que provocó la piratería, especialmente entre las third parties más modestas."

Este suceso tendría un fuerte impacto en la manera de pensar de Nintendo. "Teniendo en cuenta las grandes pérdidas que sufrieron por la piratería, uno llega a entender los reparos que años más tarde tuvo la compañía a la hora de dar el salto al CD y el DVD", añade Corse.

La creciente e imparable piratería puso en alerta a muchos third parties, que se mantuvieron alejadas del formato, aunque en esto también tuvo mucho que ver la despótica actitud de Nintendo respecto a sus licenciatarios. La compañía de Hiroshi Yamauchi ya tenía agarradas por el gaznate a muchas third parties, debido a las abusivas cláusulas que debían aceptar si querían distribuir títulos para Famicom, pero cuando Nintendo vió que el Disk System podría ser un nuevo éxito, fueron directamente a por la yugular de sus asociados. Nintendo exigía la mitad del copyright de cada título de FDS publicado – algo totalmente abusivo, ya que implicaba que cada título desarrollado externamente pasaba a ser, al menos en parte, propiedad de Nintendo. Mientras que muchas compañías se lanzaron a firmar felices el acuerdo, en pos de los soñados beneficios, otras se vieron disuadidas de hacerlo en cuanto el FDS empezó a perder las ventajas tecnológicas que tenían sobre los cartuchos. "No mucho después del lanzamiento del Disk System, los cartuchos empezaron a incluir pilas para grabar partida y y aumentaron su capacidad hasta los 128k" explica Kermel. Con dos de las principales ventajas del disco al alcance de los cartuchos, el formato del FDS dejó de perder atractivo para las desarrolladoras.

"Al principio, muchas compañías dieron el salto al bando del FDS porque les permitía desarrollar proyectos mucho más grandes e innovadores," nos comenta Kevin Tambornino, de Famicom Dojo. "Sin embargo, a medida que los chips y los cartuchos iban siendo más y más baratos, los licenciatarios empezaron a valorar la opción de fabricar cartuchos más grandes con pila para grabar partida." Las third parties preferían los cartuchos porque podían ser adquiridos por cualquier usuario de Famicom, y no sólo por aquellos que hubieran cedido

Póker de FDS

TOBIDASE DAISAKUSEN

- » **LANZAMIENTO:** 1987
- » **COMPAÑÍA:** DOG
- » **DESARROLLADOR:** SQUARE
- » **DE LA MISMA COMPAÑÍA:** JJ (FAMICOM)

01 **Diseñado por el creador de** *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, este shooter 3D recuerda a *Space Harrier*, ya por entonces una leyenda de los recreativos. *Tobidase Daisakusen* se comercializó con un par gafas 3D de cartón y llegaría a la NES con el nombre de *3-D WorldRunner*.





OTOCKY

- » **LANZAMIENTO:** 1987
- » **COMPAÑÍA:** ASCII CORP
- » **DESARROLLADOR:** SEDIC
- » **DE LA MISMA COMPAÑÍA:** SOUND FANTASY (SNES)

02 **Catalogado por muchos** como el precursor de *Rez*, *Otocky* es un shooter en el que las acciones del jugador afectan a la música de fondo. Creado por el artista japonés Toshio Iwai – quien años más tarde produciría el sublime *Electroplankton* para Nintendo DS – es uno de esos títulos alucinantes que jamás entiendes por qué no salieron de Japón.

FALSION

- » **LANZAMIENTO:** 1987
- » **COMPAÑÍA:** KONAMI
- » **DESARROLLADOR:** IN-HOUSE
- » **DE LA MISMA COMPAÑÍA:** ARUMANA NO KISEKI

03 **Este delicioso matamarcianos** está considerado como una ramificación de la franquicia *Gradius* y fue uno de los contadísimos títulos desarrollados para las gafas 3D de Nintendo. Si has jugado a *Starfox* o *Galaxy Force* esta pantalla puede darte una idea de su mecánica, pero no hace justicia a su suavidad gráfica y la estupenda animación de sus enemigos.





SUPER MARIO BROS 2

- » **LANZAMIENTO:** 1986
- » **COMPAÑÍA:** NINTENDO
- » **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
- » **DE LA MISMA COMPAÑÍA:** BASEBALL

04 **Ojo con confundirlo** con el *SMB2* occidental. Este lanzamiento exclusivo de Japón es, a primera vista, muy similar a su predecesor, pero despliega una dificultad terrible. De hecho se diseñó para poner a prueba a todos aquellos que se consideraban unos maestros en el primer *Mario*. En Occidente permaneció inédito hasta que Nintendo lo recupero en el *Super Mario All-Stars* de SNES, muchos años después.

ZELDA NO DENSETSU

- » **LANZAMIENTO:** 1986
- » **COMPAÑÍA** NINTENDO
- » **DESARROLLADOR:** NINTENDO R&D4
- » **DE LA MISMA COMPAÑÍA:** ZELDA 2: LINK NO BOKEN

05 **Aunque conozcas** el *Zelda* occidental de memoria, merece la pena echarle un vistazo al original de FDS. En su día resultaba inconcebible lanzar una aventura de semejante calibre en cartucho. Los jugadores agradecieron mucho la posibilidad de grabar partida.

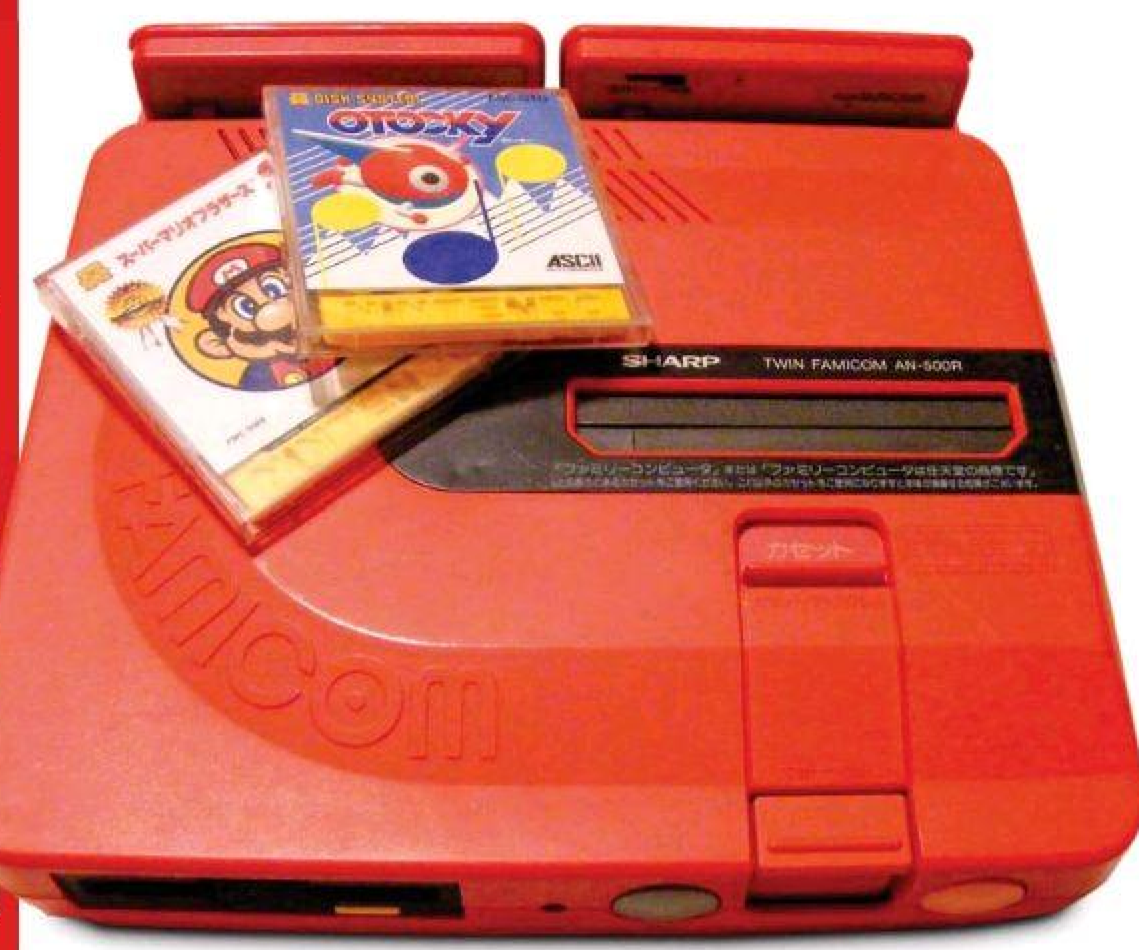


a los cantos de sirena del Disk System. Aunque Nintendo no tardó en resaltar el hecho de que los juegos para FDS eran mucho más económicos que los cartuchos, las editoras no estaban muy entusiasmadas ante este hecho, ya que un precio más bajo implicaba menos beneficios, y después de tantos años de explotar el lucrativo negocio de los cartuchos de Famicom, no estaban dispuestas a abandonar la mina de oro. Los kioskos Disk Writer suponían incluso una amenaza mayor, ya que a 500¥, las posibilidades de beneficio era aún menores. Algunas compañías llegaron incluso a reasignar sus departamentos de desarrollo, de proyectos para FPS a otros destinados a cartucho. "*Final Fantasy* era originalmente un proyecto destinado al Disk System, pero poco antes de finiquitar el desarrollo, Square cambió de formato", revela Tamborino. Las consecuencias de esta decisión cambiarían para siempre el destino del género RPG, ya que si Square no hubiera tomado esa decisión, Nintendo habría sido la copropietaria de la franquicia *Final Fantasy*, "añade.

Para empeorar aun más las cosas, las unidades de disco empezaron a mostrar preocupantes problemas de fiabilidad. "No era raro toparse con un críptico error de disco, en el que sólo se mostraba un número, sin más explicaciones", comenta Corse. Estos problemas podían deberse a diversos factores, desde suciedad en el disco hasta su desmagnetización o incluso ser culpa de la velocidad del lector. Pero muchos usuarios acabarían por descubrir que, en la mayoría de los casos, la culpable no era otra que la correa de la disquetera. Estas acababan rompiéndose, e incluso derritiéndose, con el paso del tiempo. La obsesión de Nintendo por crear sus máquinas con tecnología propietaria provocó que la misión de reemplazar las correas fuera más árdua de lo que debería haber sido. "Desafortunadamente, y al igual que sucedía con los discos, la correa no respondía a ningun estándar del mercado. Era preciso usar una correa con una elasticidad correcta," asevera Corse. La única opción era contactar con Nintendo para obtener los recambios.

Para cuando llegó 1989, muchas third parties habían olvidado por completo el Disk System para regresar al formato cartucho, al que podían sacar mucho más rendimiento económico. Muchas tiendas empezaron a quejarse de que los, cada vez más ignorados, kioskos Disk Writer estaban ocupando un espacio valioso en sus comercios, e incluso la propia Nintendo empezó a abandonar el sistema; las exclusivas de FDS empezaron a ser adaptadas al cartucho– una prueba fehaciente de que la compañía había perdido la fe en el formato. Aunque alguna vez se hizo referencia a un posible lanzamiento del FDS en Occidente, jamás llegó a estar entre los planes de Nintendo.

"Fue una decisión extraña, teniendo en cuenta que el hardware de NES se diseñó con aquella expansión en mente", comenta Corse. "Sin embargo, uno acaba por entender los motivos de





Pilas no incluídas



Uno de los detalles más llamativos del Disk System es la posibilidad de alimentar la unidad con pilas de clase C. ¿Cuales fueron las razones de Nintendo para hacer algo así? ¿Pensaban en el futuro y una posible Famicom portátil?. "No tiene nada que ver con la portabilidad del sistema, ya que la Famicom necesitaba un TV y una toma de alimentación," explica Sean Corse. "Pero había un motivo para hacerlo: dado que la TV y la Famicom requerían dos tomas de corriente, la opción de las pilas eliminaba la necesidad de un tercer enchufe. De hecho, las pilas eran una solución muy económica, ya que el Disk System no requería tirar de corriente constántemente durante el juego." De esta manera se evitaba llenar los enchufes de cacharros.



» El terrorífico mensaje de 'Disk Error' le resultará tristemente familiar a los lectores con una unidad FDS.



El Mario "de palo"

Cuando Nintendo EAD produjo la secuela de *Super Mario Bros*, esta parecía asombrosamente similar al original – incluso desplegaba la misma música y enemigos. La intención de sus creadores no era ofrecer algo nuevo, sino elevar la dificultad respecto a su predecesor, algo que no entusiasmó a la división norteamericana. Howard Lincoln, por entonces vicepresidente de Nintendo América, jamás ocultó su tirria hacia el juego. Pensaba que su enorme dificultad y el hecho de parecer un calco del anterior *Mario* echaría para atrás al público yanqui. En lugar de lanzarlo en EE.UU. se decidió adaptar otra creación de Shigeru Miyamoto para FDS, concretamente *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, que se convertiría, tras alterar los gráficos, en el *SMB 2* que conocimos en Occidente. El juego original permanecería inédito por estos lares hasta que se incluyó en el recopilatorio *Super Mario All-Stars* de SNES. Después de semejante culebrón, no es de extrañar que *Doki Doki Panic* sea tan popular entre los coleccionistas de FDS.



Nintendo, tras lo sucedido en Japón. ¿Aceptaría el mercado USA un sistema repleto de fallos, cuando la propia NES estaba dando muchos más problemas que la Famicom original? La piratería y los juegos sin licencia Nintendo suponían una amenaza aun mayor, y podrían dañar la política del 'Seal of Quality' con la que la compañía quería garantizar al público escéptico que la debacle de Atari no volvería a suceder."

Aunque se vendieron unos respetables 4,5 millones de unidades de FDS a lo largo de su vida comercial, los problemas técnicos acabaron por dar la impresión general de que el concepto había sido un fracaso.

"Como regla general, a los jugadores no les suele hacer felices volver a pasar por caja para añadir un periférico a sus consolas," asegura Dillard. "Cuando empiezas a dividir a tu público de esa manera, estás buscándote problemas". Si el Disk System hubiera ofrecido algo fuera del alcance de la Famicom, la historia habría sido diferente, pero los el abaratamiento de los cartuchos lo convirtieron en un periférico obsoleto.

"El Disk System se creó para reducir los costes de producción de los cartuchos y ofrecer la posibilidad de grabar partida", dice Corse. "Siguiendo la ley de Moore, la tecnología de los cartuchos se abarató a un nivel impensable a principios de los 80. Esto quedó patente en 1987 cuando *The Legend Of Zelda* salió al mercado en cartucho, pila incluída; a partir de ese momento, Nintendo ya no miró atrás. El único punto a favor del FDS era su superior calidad de sonido...pero sólo aquellos que ya la habían experimentado la echarían en falta." Al final, el FDS



» El fallido lanzamiento del 64DD demostró que Nintendo no siempre suele aprender de sus errores.

se vió superado con el cartucho, más resistente, fiable y que reportaba mayores beneficios a los third parties.

Irónicamente, la poca fiabilidad del sistema y su rampante piratería le han hecho granjearse el cariño entre los entusiastas de Nintendo. "Permite a los coleccionistas jugar con títulos que jamás se lanzaron en cartucho," nos responde Kermel cuando le preguntamos acerca de los motivos por los que merece la pena hacerse con un FDS. "Yo mismo he redescubierto juegos como *Zelda no Densetsu*, *Metroid* o *Akumajo Dracula* gracias a su mejorado chip de sonido. Además, los juegos del Disk System venían en unas cajas alucinantes; dado que el software era más barato de producir, muchas compañías destinaron más dinero a crear cajas e instrucciones más chulas."

Tambornino apunta directamente a la exótica naturaleza del cacharro. "Es como coleccionar LaserDisc en un mundo dominado por el DVD; muchos coleccionistas de FDS lo hacen por la sensación de tener en las manos algo diferente," explica. "Por supuesto, hay algunos títulos exclusivos para el formato, pero los mejores se adaptaron al cartucho. Desde el punto de vista artístico, los disquettes tienen portadas, diseños y temáticas que representan buena parte de los 80. Recuerdo haber leído sobre estos juegos cuando era un crío; me parecían de lo más exótico y pensaba que jamás llegaría a poseer alguno. Quizás los colecciono ahora por que no pude hacerlo en su día."

Sin embargo, ser coleccionista de Disk System no es tan sencillo como en el caso de los cartuchos de Famicom. Encontrar una unidad en buen estado es un reto. "En su día, una unidad nueva podía funcionar perfectamente durante unos años," nos explica Tamboniro. "Pero comprar una ahora supone enfrentarte a unos cuantos problemas, desde correas rotas a engranajes mal alineados. Incluso si compras una unidad a estrenar, es probable que la correa esté rota – porque simplemente ha sobrepasado su vida útil. Los mejores sistemas para comprar son las unidades usadas, pero en buen estado, a las que se les ha sustituido la correa."

Y ojo con los no menos delicados Disk Cards. "Cualquier porquería o arañazo en la superficie magnética puede hacer inservible el disco", advierte Corse. Esto, por supuesto, asumiendo que el juego que te encuentres dentro es el que querías comprar: dada la posibilidad de regrabar en los discos, no existe la completa certeza de obtener lo que perseguías – pero una vez más, esto también tiene su encanto. "Es como encontrar un tesoro" comenta Tambornino. "Mi experiencia mi dice que lo que reza en la etiqueta sólo es correcto el 60% de las ocasiones – nunca sabes qué te vas a encontrar al cargar un disco. Pero por otro lado esto también implica que puedes darte de bruces con una gema. Por ejemplo, una vez me encontré el buscadísimo *All Night Nippon Super Mario Bros* en un disco sin etiqueta. Si compras discos via Internet, asegúrate de que los han probado antes, si no quieres arriesgarte. Aunque en mi caso, esto supone la mitad de la diversión."

Todos estos problemas no han disuadido a los coleccionistas. "Jugar con el juego que acabaría siendo adaptado como *Super Mario Bros 2*, con los personajes originales y el canal adicional de sonido es una delicia," dice Dillard. "Por no hablar de las alucinantes melodías de *Metroid* y *Zelda* en FDS"

Para un amante de Nintendo, la FDS es una compra esencial. No está exenta de problemas, pero posiblemente ahí radica su encanto. En eso y en la posibilidad de disfrutar de títulos hasta ahora vetados al jugador occidental.



Hard Drivin', de Atari Games, se convirtió en uno de los grandes éxitos de la conducción arcade con estética poligonal. Rick Moncrief y Max Behensky nos cuentan cómo consiguieron la 'pole' en las recreativas de la época.

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** ATARI GAMES
- » **DESARROLLO:** ATARI GAMES
- » **LANZAMIENTO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

LA TRANSICIÓN DEL SPRITE AL POLÍGONO A MEDIADOS DE LOS NOVENTA SE PERCIBIÓ COMO UN TERREMOTO, PERO en realidad fue una evolución lógica que no surgió hasta que los gráficos 3D no estuvieron preparados para sustituir a las 2D. Según avanzaban los ochenta también lo hacía la tecnología poligonal, y pronto las 3D estuvieron en condiciones de ofrecer un atractivo indiscutible: el realismo.

Así lo entiende también Rick Moncrief, cuya experiencia, más que basada en los sprites, se fundamenta en la tecnología de vectores XY de Atari Inc. "No demasiado tiempo después de empezar en Atari en abril de 1977, probé el *Space Wars* de Rosenthal" cuenta Moncrief. "Quedé impresionado de inmediato con la alta resolución que conseguía. Siempre me gustó la tecnología vectorial porque los juegos de ambientación espacial quedaban mejor representados con vectores XY de alto contraste en un monitor de fósforo. Rich Moore creó nuestro primer juego en XY, *Lunar Lander*, y después llegó la revolución de *Asteroids*. Comencé a dirigir un equipo llamado

Drivin'





» (Arriba) [Arcade] *Hard Drivin'* te pone detrás de otros conductores, pero los tiempos son lo que importa.

» (Arriba izquierda) [Arcade] El loop de *Hard Drivin'* ya es bastante difícil sin tener que compartirlo.

Support Research donde seguíamos indagando en los XY, aumentando la velocidad del generador de vectores y convirtiéndolos a color. El objetivo del grupo era proporcionar tecnología a los arcades de la casa."

Aunque el equipo de Moncrief estaba refinando el sistema XY de Atari en California, el graduado del MIT Max Behensky se unió al laboratorio de pruebas de la casa en Massachusetts. "En 1982, algunos amigos y yo nos unimos al Atari Cambridge Research Lab. Marvin Minsky había tenido la idea de un joystick con retroceso, y me gustaba la idea, así que me puse a construir uno con Doug y Peter Milliken. El prototipo fue un éxito, y me hizo pensar en otras formas de que los mandos de control interactuaran con los jugadores. Bill, padre de Doug, había hecho algunos trabajos pioneros en el análisis matemático de la conducción de vehículos, y a ambos nos gustaban los coches. Decidimos diseñar un volante con retroceso que pudiera aplicarse a un juego de conducción. Construimos un prototipo y viajé hasta California para enseñarlo en Atari. Allí conocí a Rick Moncrief: quería desarrollar un simulador de conducción, y nuestro volante era perfecto para eso."

Después de este encuentro, en primavera de 1984, Atari sufrió el famoso crash y el desarrollo se paralizó. "Durante y después del crash en Atari Inc, intenté seguir por mi cuenta," recuerda Moncrief. "Los días se me iban con proyectos personales, y aunque encontré trabajo en tareas de administración, yo era más un técnico. Cuando acabé los trabajos que se me encomendaron, quería diseñar y construir un producto." Moncrief empezó a dirigir un grupo más pequeño en compañía de Erik Durfey, Applied Research, de orientación más científica. Durfey era experto en todos los sistemas que construían, y se fue sumando más personal al grupo según las necesidades que iban teniendo. El primero fue Max Behensky.

Éste recuerda los efectos del crash, y cómo sus contactos e investigaciones previas le resultaron útiles para unirse al grupo de Moncrief. "Atari quedó muy afectada y el laboratorio de Cambridge cerró. En primavera de 1985, Rick me dio trabajo en su nuevo equipo Applied Research para desarrollar un simulador de conducción. Lo primero que se creó fueron los controles con retroceso. Después trabajé en el modelo físico del coche con la ayuda de Doug Milliken y su padre. Esperábamos que otro equipo de Atari desarrollara un sistema para plasmar todos los polígonos 3D en el juego, pero no paraba de retrasarse, así que decidimos crear uno propio por nuestra cuenta."



» [Arcade] *Hard Drivin'* premia a los mejores tiempos con una carrera contra el Phantom Photon.



» [Arcade] Te reventarán el motor y perderás control, pero los cambios automáticos de *Hard Drivin'* son la opción más fácil.

Hard Drivin'

LOS PRIMEROS AUTOS POLIGONALES
Más coches 3D que hicieron historia



WINNING RUN
AÑO: 1988 **PLATAFORMA:** Arcade

■ *Hard Drivin'* es el juego poligonal de carreras más antiguo que recuerdan la mayoría de los jugadores, pero *Winning Run* llegó a las salas de recreativos un año antes. Es una especie de sucesor espiritual de *Pole Position* y, de hecho, funciona como una especie de recreación poligonal del clásico de Namco.



STUNT CAR RACER
AÑO: 1989 **PLATAFORMA:** Varias

■ Aunque el juego de Geoff Crammond puede tener un aspecto básico en comparación con juegos posteriores de conducción poligonales, no se le pueden poner pegas en términos jugables. *Stunt Car Racer* te pone a conducir por circuitos peligrosísimos a velocidades absurdas... incluso en sus ports de 8 bits.



VIRTUA RACING
AÑO: 1992 **PLATAFORMA:** Arcade

■ *VR* se benefició de los rápidos avances en materia de tecnología de generación de polígonos que se desarrolló durante los noventa. Dejando de lado el aspecto gráfico, la mecánica de este primer juego poligonal de Yu Suzuki rivaliza con los clásicos de la conducción con sprites, como *OutRun*, de los que es heredero.



4D SPORTS DRIVING
AÑO: 1990 **PLATAFORMA:** Varias

■ Sería bastante injusto describir *4D Sports Driving* como un clon de *Hard Drivin*, pero vaya... Quedémonos con lo positivo: *4D Sports Driving* tiene una gran personalidad gracias a los cómicos rivales que se burlan de ti tras las carreras, y también cuenta con circuitos delirantes y coches personalizables.



RIDGE RACER
AÑO: 1993 **PLATAFORMA:** Arcade

■ Además de subir las apuestas en lo que acabaría convirtiéndose en una guerra por ver quién la tiene más poligonal, *Ridge Racer* fue también uno de los primeros juegos con mapeado de texturas. Y pese a sus críticos hay que reconocer que aquí debutaron muchos conceptos clásicos del género.



MOMENTOS ATARI

MARBLE MADNESS (EN PANTALLA)
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1984

PAPERBOY
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1984

GAUNTLET
PLATAFORMA: ARCADE
AÑO: 1985



» [Arcade] Esta repetición instantánea muestra la caída al vacío en un loop que no ha ido del todo bien.

Aunque estaba complacido con el progreso que se estaba llevando a cabo con el modelado, nos explica Moncrief, el desarrollo del sistema para mostrar los polígonos y la cantidad de trabajo de programación de Behensky exigía que el equipo creciera. "Después de seis meses estábamos en buenas manos. Pero a Max le faltaba tiempo para llegar a las fechas de entrega, y habló con Stephanie Mott para que le echara un cable. Yo quería usar el hardware de otro juego de Atari, pero no lo habríamos conseguido preparar a tiempo. Hablé con Jed Margolin sobre el tema, y me sorprendió descubrir que le interesaba. Jed era parte de Support Research y dominaba el generador de vectores gracias a *Tomcat*, un juego prácticamente inédito."

El equipo de Moncrief estaba preparado con Behesky como diseñador principal, y como éste señala, la primera intención del simulador era dirigirse a gente que quisiera aprender a conducir. "Yo era el principal diseñador e ingeniero de software, aunque todos los miembros de nuestro equipo habían participado en el diseño del juego, del software y del hardware. Es importante subrayar que al principio, *Hard Drivin'* era un simulador serio, no un juego. Rick quería usar físicas realistas, sonido de calidad y controles con retroceso para enseñar a conducir. Pasamos de 1985 a principios de 1988 desarrollándolo con eso en mente."

Varios factores influyeron en el salto del programa de simulador a videojuego. "Linda Benzler, junto a Doug Milliken, indagó en las posibilidades de un simulador de conducción haciendo encuestas a autoescuelas. Los resultados fueron negativos," apunta Moncrief. "Las autoescuelas no tenían interés en algo que fuera más allá de la mera proyección estática de imágenes" añade Behesky, "y se hizo obvio que Atari no tenía las herramientas de marketing necesarias para vender nada que no fueran videojuegos. Atari tampoco estaba en su mejor momento financiero y supusimos que lo más seguro era hacer un juego o nos podíamos quedar sin trabajo."

Moncrief se aproximó a esta reorientación de forma analítica, para hacer que el programa fuera más divertido sin perder el realismo. "Comencé a investigar todos los juegos de conducción anteriores al nuestro, detectando qué podía ser mejorado. La intención de *Hard Drivin'* era ser tan realista como fuera posible. Sí, había acrobacias insensatas en el juego, pero funcionarían como si las pistas hubieran sido construídas en el mundo real." Behesky coincide y apunta una posible inspiración: "Partimos de nuestro simulador, le sumamos una pista de velocidad y otra de acrobacias, que se beneficiarían de las físicas realistas, y así nació *Hard Drivin'*. Las pistas no estaban relacionadas con circuitos reales, aunque el puente levadizo estaba inspirado en la escena del principio de la película de los *Blues Brothers*"

Behesky reconoce que la tecnología que exigía el realismo de *Hard Drivin* tenía un coste. "El diseño del mueble comenzó cuando decidimos convertir el programa en un videojuego, y el sistema de audio se consideró entonces. Todo el hardware fue desarrollado para cubrir las necesidades específicas del juego. La placa principal costaba en torno a los 1.600 dólaes, y el juego completo alcanzaba los 4.000. Esto era algo



» [Arcade] Llegar a meta con segundos de sobra. Por desgracia, el lap time no es suficuente.

» [Arcade] El último del pelotón. Unas cuantas curvas a velocidad máxima y arreglado.



» [Arcade] Cuidado con las rampas. Si vas demasiado deprisa volarás por los aires.

inaudito para Atari, que siempre había intentado mantener los costes de la equipación electrónica en torno a los trescientos dólares. Pero no podíamos hacer un juego de simulación de carreras sin un procesador principal potente, otro procesador solo para las físicas, un motor de renderizado de polígonos, un dispositivo de proceso de señales para los cálculos matemáticos de los polígonos y un sistema de audio independiente. El código del procesador 68010 fue desarrollado en C en un VAX. Nuestro sistema de desarrollo era un caro emulador que se conectaba al procesador y descargaba el programa y los datos del VAX."

EL HARDWARE DEL JUEGO TAMBIÉN REQUERÍA UN EDITOR DE POLÍGONOS COORDINADO CON UN EDITOR DE PISTAS PROGRAMADO por Behensky, que no sabía nada de polígonos cuando llegó al equipo. "Atari había desarrollado un motor de polígonos mucho más primitivo para un juego llamado *Air Race*. El juego no fue a ninguna parte, pero Jim Morris había construido un editor de polígonos a partir de ese hardware. La mayoría de los diseños 3D se dibujaron a partir de ese sistema. También programé un 'editor de mundos 3D' personalizado, que te permitía crear las pistas usando objetos 3D a partir del editor de polígonos. Nunca había hecho un videojuego antes y no tenía experiencia con polígonos. Lo cierto es que la mayoría de nosotros íbamos improvisando el tema de los polígonos sobre la marcha. Para mí, como para Stephanie, todo era nuevo. Los polígonos en 3D eran una extensión natural de los vectores en 3D, por lo que Rick y Jed lo encontrarían familiar. Supongo que ayudó que nadie del equipo estuviera familiarizado con los sprites o los mapas de bits. Cuando estaba trabajando en el diseño del juego, había dos cosas que inicialmente quería incorporar: el primero eran las físicas reales, uno de los aspectos fundamentales del juego. Había probado montones de títulos de conducción antes, y en todos el tráfico, simplemente, estorbaba. Yo quería que hubiera competición real, pero no teníamos potencia para simular nada más allá del vehículo del conductor. Stephanie y yo ideamos un sistema para grabar los datos del coche del jugador. Todo el tráfico de *Hard Drivin'* estaba pregrabado de este modo. Por eso si chocas con otro coche, tu vehículo queda afectado pero el otro no. Estos datos también se usaban para las repeticiones instantáneas. No sé a quien se le ocurrió la idea de las repeticiones, pero en cuanto la vimos supimos que molaría incluirla"

> **"El puente levadizo estaba inspirado en la película de los Blues Brothers"**
> Max Behensky

Después de años de duro trabajo, se probaría un *Hard Drivin'* casi completo, pero no ante los típicos grupos de testeo. "El juego llevó tanto tiempo de desarrollo porque todo era muy nuevo, y solo cinco personas trabajaban en él a tiempo completo. Como el juego se desarrolló un poco por debajo del radar, fue testeado principalmente dentro de Atari por otros empleados, en vez de por jugadores de arcade experimentados, que podían condenar al juego con un mal comentario."

Poco después *Hard Drivin'* se lanzó con gran éxito crítico y comercial. "Me he pasado buena parte de mi vida trabajando en entornos académicos hasta 1985. Fue muy emocionante viajar a otra ciudad y ver a gente jugar a la máquina y disfrutar de algo que yo había desarrollado en parte," afirma Behensky. "*Hard Drivin'* es el proyecto más original en el que me he visto envuelto. La gente con la que trabajé fue estupenda. Fue un gran desafío, pero lo conseguimos y se convirtió en un éxito."

Rick Moncrief sentencia que "los juegos y proyectos en Atari venían de los programadores. Nosotros sabíamos cómo aplicar la tecnología de entonces. Siempre me fascinó la física que se pone en juego en una carrera automovilística, y por suerte, pude dedicarme a simularlas."

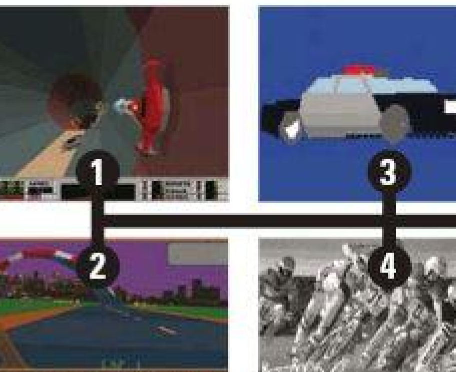
CONDUCIDOS POR HARD DRIVIN'

Otros títulos que usaron la tecnología de Hard Drivin'

STUN RUNNER 1989
■ *STUN Runner* de Ed Rotberg llevó el hardware de *Hard Drivin'* en una dirección distinta. Este clásico es una fusión de shooter pasillero y tobogán de 360 grados que se recorre a velocidad infartante.

AGC MOBILE OPERATIONS SIMULATOR 1990
■ Un simulador que usó la tecnología de *Hard Drivin* para permitir multiopciones para varios usuarios (policías en prácticas) en distintas pantallas a la vez.

STEEL TALONS 1993
■ *Steel Talons* es a los simuladores de helicópteros lo que *Hard Drivin'* a los de conducción. Este shooter hace equilibrios entre realismo y diversión y fue desarrollado por las leyendas Ed Rotberg y Ed Logg.





RACE DRIVIN' 1990
■ Esta secuela de *Hard Drivin'* corre en una versión mejorada del hardware original del juego. *Race Drivin'* también incluye mejoras en la mecánica, como pistas extras y una gran variedad de coches.

BMX HEAT 1991
■ Este prototipo incluía en el mueble pedales reales e incluso un ventilador que simulaba el viento ondeando la cabellera del jugador. Está ambientado en una competición nacional de BMX.

STREET DRIVIN' 1993
■ Esta segunda secuela de *Hard Drivin'* es fiel a la fórmula del original, pero no pasó de la fase de prototipo. Incluía una pista para *stock cars* y la posibilidad de conducir un coche de policía.



TURNOS EN LA ESTRATEGIA

Repasamos la riqueza temática y jugable, así como los orígenes de uno de los géneros más veteranos en la historia del videojuego. Tanto, que su inspiración viene de los juegos de mesa, antes de que existiera lo digital.

Mucho antes de que existireran los arcades y las consolas domésticas, antes incluso de *Pong* y sus antecesores electónicos, la estrategia por turnos ya ostentaba la corona de Mayor Género en los Juegos. Antes incluso de la electricidad, los jugadores de todo el mundo echaban partidas versus moviendo peones, caballos, y fortalezas a través de una rejilla. Hablamos del ajedrez, uno de los juegos más antiguos y vigentes de la historia del ser humano. Y por una razón muy simple: el ajedrez ofrecía -y sigue haciéndolo, incluso en estos tiempos en los que los jugadores humanos se han visto superados por las IA- una profundidad inapelable, que cumple uno de los adagios más clásicos del diseño de juegos: fácil de aprender, difícil de dominar, imposible de superar por completo.

El ajedrez se inspiraba en los juegos de guerra, ejercicios para futuros generales o líderes inquietos en en los que se reproducían a escala los conflictos de la historia. Juegos que retomaron su auge en el siglo XIX, y que alcanzaron la fama a principios del siglo XX, con cerebros privilegiados como H.G. Wells y su *Little Wars* (1913) popularizando entre niños y clases medias el entretenimiento de los militares. ¿Os suena *Risk*? Se diseñó en 1950.

Tanto *Risk* como otros juegos tuvieron una influencia directa en el primer videojuego de estrategia por turnos. Estamos en 1977, en plena edad de oro de los juegos de guerra analógicos, con Avalon Hill y otras compañías escupiendo títulos que serían la antesala de los juegos de rol... Y uno de los grandes entretenimientos de informáticos como Walter Bright, por entonces en la Universidad de Caltech, ocupado en aprender todos los secretos del monstruoso ordenador PDP-10 programando una versión de ▶

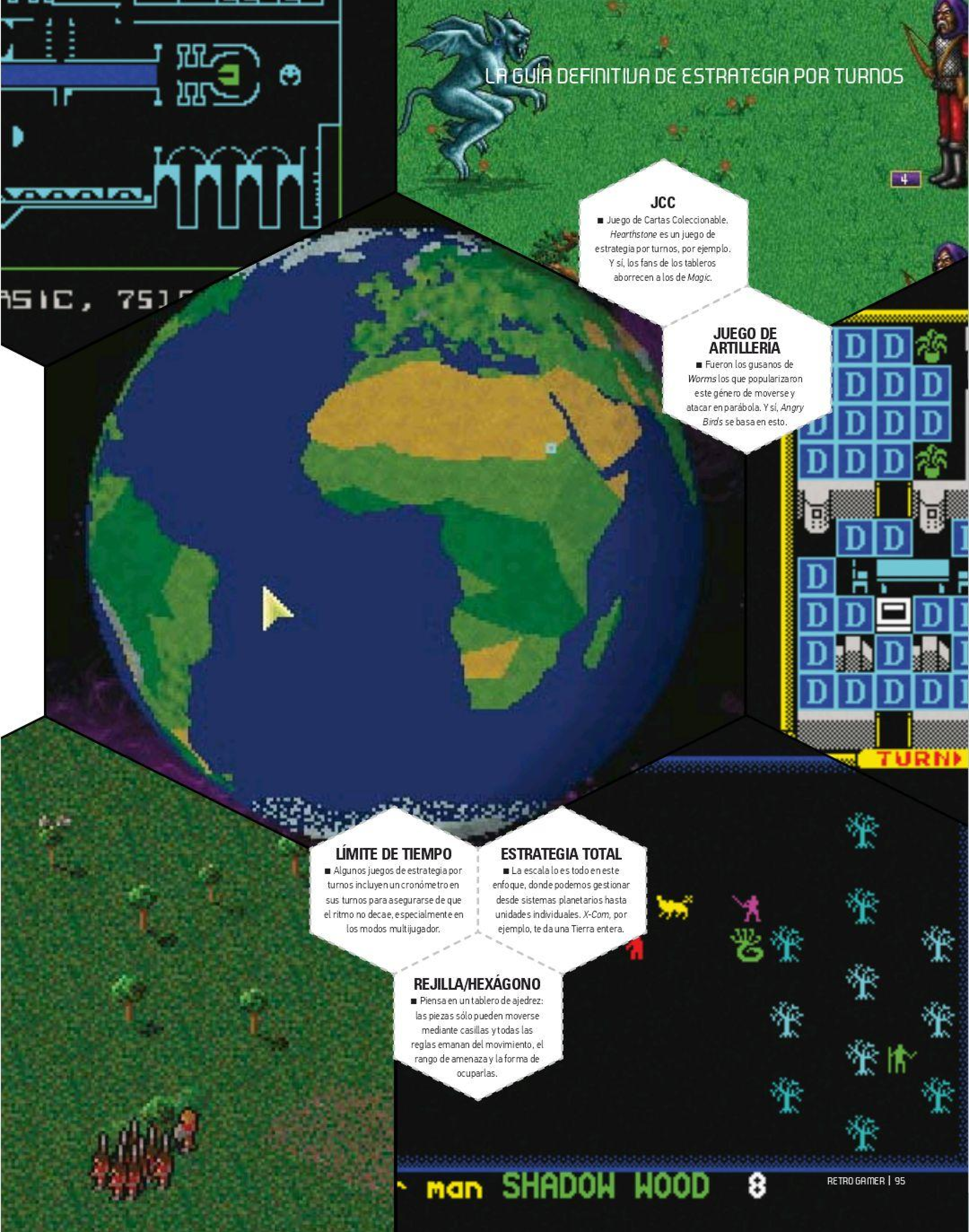
ESTRATEGIA POR TURNOS: VOCABULARIO

4X

■ Explora, expande, explota (recursos) y extermina son las cuatro equis. Traducción: aumenta tus dominios, monta un ejército, conquista y no dejes ni las mondas de tus enemigos.

TÁCTICA

■ La estrategia es la gestión general de un conflicto. La táctica, el plan a seguir en el campo de batalla. El mejor ejemplo de esta división está en los *Total War*.



JCC

■ Juego de Cartas Coleccionable. *Hearthstone* es un juego de estrategia por turnos, por ejemplo. Y sí, los fans de los tableros aborrecen a los de *Magic*.

JUEGO DE ARTILLERÍA

■ Fueron los gusanos de *Worms* los que popularizaron este género de moverse y atacar en parábola. Y sí, *Angry Birds* se basa en esto.

LÍMITE DE TIEMPO

■ Algunos juegos de estrategia por turnos incluyen un cronómetro en sus turnos para asegurarse de que el ritmo no decae, especialmente en los modos multijugador.

ESTRATEGIA TOTAL

■ La escala lo es todo en este enfoque, donde podemos gestionar desde sistemas planetarios hasta unidades individuales. *X-Com*, por ejemplo, te da una Tierra entera.

REJILLA/HEXÁGONO

■ Piensa en un tablero de ajedrez: las piezas sólo pueden moverse mediante casillas y todas las reglas emanan del movimiento, el rango de amenaza y la forma de ocuparlas.



» [NES] Era complicado digerir todo lo que pasaba en una partida de *Nobunaga's Ambition* con sus cutregráficos. Pero no había nada más profundo.

su juego amateur de estrategia, *Empire*, que no vería la luz de forma comercial hasta 1987. Sin embargo, su trabajo y el de otros pioneros daría sus primeros frutos comerciales en 1982, cuando Don Daglow (que también se había curtido con un PDP-10) trabajó en *Utopia* para la Intellivision de Mattel. El juego no tenía mayores ambiciones que cumplir con la meta que le habían impuesto: hacer algo diferente, que acompañara un catálogo de conversiones de arcades y juegos deportivos. "Me lanzaron el reto más o menos porque tenía mucha experiencia en diseño", cuenta Daglow sobre esa meta de hacer algo nuevo para Intellivision, "y así fue cómo empecé a pensar que no había nada parecido a un simulador, y que los simuladores eran bastante comunes antes de la industrialización del videojuego. Me dije 'ey, voy a hacerlo'". A pesar de las escasas previsiones iniciales para *Utopia* (tanto Daglow como Mattel pensaban que sólo era "un buen título de relleno" para las estanterías), el juego acabó siendo el gran triunfador del CES de ese año, y vendió bastante. El secreto de su éxito es que *Utopia* se adelantó a su tiempo: por primera vez, un juego de estrategia no era sólo una traducción directa de los títulos analógicos, sino que aprovechaba el medio. Había un sistema de puntuación que medía la satisfacción de los habitantes de tu isla, una IA compleja que reaccionaba bien a las instrucciones de los jugadores y -la mayor innovación- se centraba tanto en el combate como en la gestión de recursos. *Utopia* fue el primer ejemplo por turnos de lo que luego llamaríamos juegos 4X (eXplora, eXplota, eXtermina, eXpande) o de construcción de imperios.

Un año más tarde, en 1983, varios juegos siguieron esa senda de diferenciarse de los títulos de mesa o centrados únicamente en el combate. *Archon: The Light And The Dark* fue el primer intento de EA de penetrar en el género, una revisión del ajedrez donde el combate decidía si la unidad podía hacerse con el control de la casilla. *Artillery Duel* fue el primer ejemplo de los juegos de artillería, al estilo del *Worms* de Team17. También estaba *Reach For The Stars*, el primer 4X de ciencia-ficción. Pero el más interesante fue el *MULE* de Ozark Softscape, que se olvidaba completamente del combate para plantear turnos cronometrados en los que varios jugadores gestionaban sus recursos en una competición económica. *MULE* demostró que la estrategia no sólo trataba sobre el combate, y que la gestión de recursos era, como ya había señalado Sun Tzu milenios antes, la clave de la victoria. Los recursos en *MULE* eran la clave para llevar a cabo acciones, y la violencia de la guerra palidecía ante la inmisericorde ley de la oferta y la demanda.

Mientras, en Japón, Koei abrazaba completamente a Sun Tzu con el primer *Nobunaga's Ambition*, un juego de turnos con rejilla hexagonal que pondría las bases para la estrategia total, otro subgénero representado por los títulos de Paradox Interactive, como las series *Europa Universalis* o *Crusader Kings*.

La carrera por innovar seguía su curso. En

¿QUÉ HACE GRANDE A LA ESTRATEGIA POR TURNOS?

Repasamos los elementos clave del género

GESTIÓN DE RECURSOS

■ Tener una cantidad finita de suministros te obliga a pensar en la mejor forma de emplearlos: es la base tanto de la economía como de la estrategia bélica.

TIPOS DE UNIDADES

■ Vale, es un tópico común a otros géneros, pero aquí se vuelve más importante: la victoria depende de contar con las fuerzas correctas.

CASILLAS DE COMBATE

■ El uso del terreno es básico para el buen general, así como el posicionamiento de las tropas.

ESPERA TU TURNO

■ La estrategia por turnos es mucho más pura que la de su equivalente en tiempo real. La toma de decisiones tiene más peso que las reacciones.

"LA VICTORIA ESTÁ EN LA PREPARACIÓN"

■ ¿Kasparov? ¿Anand? ¿Bobby Fischer? No, amigos: Batman resumiendo la esencia del género.

LOS CINCO ESENCIALES

Con tanta variedad de títulos, tópicos, temáticas y mecánicas, ¿cuáles son los juegos más indispensables para hacerse una idea del potencial de los turnos?

1984, el dios del género, Julian Gollop, empezaba su carrera a lo grande. Aunque ya había hecho sus pinitos durante sus años de estudiante, su pasión estallaría con el desarrollo de *Nebula* para el ZX Spectrum. Gollop compartía esa filosofía de que los videojuegos de estrategia debían ser "la evolución de los juegos de tablero", no sólo una copia. "No puedes jugar *Nebula* como un juego de tablero, la verdad, porque usa algunos algoritmos que serían poco prácticos en la vida real, calculados por el ordenador. También contaba con su propia IA, con lo que podías jugar a solas, algo bastante complicado en los juegos de tablero. *Nebula* era el siguiente paso".

El juego no tuvo una gran acogida, pero Gollop no se desanimó y lanzó en el mismo año, y para la misma plataforma, *Rebelstar Raiders*. El juego te daba el control de una escuadra y abría otro subgénero -más táctica, menos estrategia-, pero carecía de modo para un jugador. *Raiders* es una de las referencias del género, pero incluso entonces resultaba obvio que necesitaba una versión para jugar a solas. Gollop todavía se demoraría con otro clásico, *Chaos* (1985), antes de empezar a trabajar en *Rebelstar* (1986). Fue su editora, Telecomsoft, la ▶

» [DOS] Casi todos los 4X de exploración espacial tienen una deuda con *Master Of Orion* y su diseño mixto de planetas y naves.

» [DOS] El *Civ* original gestionaba muy bien las interacciones con otros líderes... Pero no evolucionó mucho en las secuelas.

» [DOS] *Empire* tenía incluso su propio editor de mapas. Además era bastante robusto, a pesar de su evidente simplicidad gráfica.

CIVILIZATION

■ 1991 ■ DOS

El juego 4X de Sid Meier es, posiblemente, el título de estrategia por turnos más conocido del mundo. Incluso hoy podemos encontrar complejos artículos semiacadémicos debatiendo sobre los mecanismos de sus decisiones a la hora de llevar un pueblo desde los albores de la Humanidad hasta la era espacial.

NOBUNAGA'S AMBITION

■ 1983 ■ NES

El abuelo Cebolleta de las series de estrategia, el complejo *Nobunaga's Ambition* aportó más de lo que pensamos: fue el primero en usar hexágonos en sus rejillas, abrió el subgénero de la estrategia total con su gestión de tierras e impuestos... Nunca consiguió hacerse popular en Occidente.

UFO: ENEMY UNKNOWN

■ 1993 ■ DOS

El impacto de Julian Gollop en el género había sido fenomenal hasta 1993, pero lo de *UFO: Enemy Unknown* –o *X-COM*– es tal vez lo más importante a este lado de *Civilization*. Su combinación de gestión planetaria, simulador de construcción de bases y combate de escuadrones, y su arrolladora personalidad siguen intactas a día de hoy.

ADVANCE WARS

■ 2001 ■ GBA

Advance Wars consiguió lo que casi ningún juego de estrategia por turnos se atrevía siquiera a soñar: atraer a un público masivo. Aunque sus mecánicas no eran para nada originales en los inicios del siglo XXI, era más accesible, atractivo y -sobre todo- más portátil que sus predecesores, en cualquiera de sus subgéneros o plataformas.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

■ 1995 ■ DOS

Aunque no tenga la reputación o el alcance de los *Civilization*, *Heroes Of Might & Magic* aportó su propio giro *fantasy* a los 4X gracias a sus pantallas de combate táctico. Nos atreveríamos a decir que le han salido más imitadores que a *Civilization* a lo largo de los años. Pero ninguno ha conseguido estar a la altura.



¿SABÍAS QUÉ...?

1 Los primeros juegos de estrategia por turnos se diseñaron en computadoras centrales enormes, y muchos serían convertidos años después a formatos domésticos.

2 *Utopia* fue el primer lanzamiento comercial de un juego de estrategia por turnos, diseñado por Don Daglow para la Intellivision de Mattel. Poseía una compleja inteligencia articial que simulaba la vida en una isla.

3 El primer título japonés del género fue *Nobunaga's Ambition*, un complejo juego de estrategia total de Koei que ha sobrevivido hasta nuestros días: su última entrega ha salido en PS4.

4 Julian Gollop fue el creador de buena parte de los primeros juegos del género, con éxitos como *Chaos*, *Rebelstar* o *Laser Squad* demostrando que había vida estratégica en los 8-bit.

5 *Heroes Of Might & Magic* fue el primer 4X con elementos de rol, y ha traspasado las barreras de su serie para convertirse en la etiqueta para definir todo un subgénero: "*Age of Wonders* es un *Heroes*".

6 *Battle Isle* estuvo tan adelantado a su tiempo, que pocos reconocen a día de hoy el peso y la influencia que tuvo en el megaéxito de Nintendo *Advance Wars*.

7 Tras dejar EA para irse a Microprose, Dani Bunten Berry -*MULE*-, tenía dos opciones: las adaptaciones de los juegos de tablero de Avalon Hill de *Axis and Allies* o de *Civilization*. Se dice que fue Sid Meier quien convenció a Bunten para que se encargase del primero.

8 Aunque el género ya existía, el primer uso de la etiqueta 4X apareció en una previa de *Master Of Orion*, antes de volverse de uso común años después.

9 *X-COM* nació del interés de Gollop en la ciencia-ficción, pero sus mecánicas de combate son herederas de su juego *Laser Squad*.

10 *Civ* es la única serie en activo que sigue llevando la firma de Sid Meier antes del título, una tendencia que nació con el *Pirates!* de 1987. Eso sí, el único *Civ* diseñado del todo por Meier es el primero.

» [PC] El éxito y la innovación de *Civ III* supuso un punto y aparte en el género... Que nunca llegó muy lejos en los años siguientes, al menos hasta la salida de *Civ V* y *Beyond Earth*.

▶ que le obligó a añadir un modo para un jugador, cuando Gollop acudió a ellos para ver si estarían interesados en publicar *Rebelstar* en su sello Firebird. "Esperaba que lo publicasen sólo como multijugador", explica el diseñador, añadiendo que Telecomsoft insistió en que *Rebelstar* tenía que llevar IA. "Dijeron 'no, mira, para que sea comercialmente viable necesitamos que tenga un modo para un jugador'. Me alegró de haber hecho el esfuerzo de solventar ese problema, porque creo que contribuyó al atractivo del juego, desde luego". Gollop admite que, por entonces, los jugadores eran criaturas solitarias y que el modo para un jugador era necesario. "Si sólo hubiese salido con el modo versus creo que no habría triunfado tanto. Porque así es como la gente jugaba al ordenador en aquellos tiempos: a solas, la mayor parte de las veces".

> **"Esperaba que me lo publicasen sin modo para un jugador"**
> Julian Gollop

Durante el resto de la década, casi todos explotaron sus éxitos: Koei empezó a sacar secuelas de *Nobunaga's Ambition*, junto a otros tres juegos por el estilo: *Genghis Khan* (1987), *Bandit Kings Of Ancient China* (1988) y *L'Empereur* (1989). Gollop siguió con una secuela directa de *Rebelstar*, y con *Laser Squad*, la base para uno de los juegos más importantes de la historia.

Mientras, en New World Computing sacaron su primer juego de estrategia por turnos en 1989, *Nuclear War*, tras haber creado cierta saga de rol, *Might & Magic*. *Nuclear War* (primero en Amiga, luego en PC) era una sátira sobre las tensiones de la Guerra Fría: caricaturas de líderes mundiales, pantallas de 'victoria' riéndose del jugador, y una mecánica basada por completo en lanzar más misiles que tu rival, el juego ofrecía algo completamente distinto a lo visto en el género. La misma compañía lanzó también *King's Bounty*, un proto4X con dos mecánicas distitnas: una vista global donde el jugador controlaba a un héroe, y una de batalla con rejilla donde se dirimían los combates. ¿Suena familiar? Fue la

CRONOGRAFÍA SELECTA

1977 – 1982 – 1983 – 1984 – 1985 – 1986 – 1987 – 1988 – 1989

PDP-10 Y LOS PRIMEROS JUEGOS DE ESTRATEGIA

■ La simulación (a la estrategia se la llamaba así por entonces) partía la pana en los primeros años de las computadoras gigantes, en especial de las PDP-10 de las universidades yanquis.

UTOPIA

■ Don Daglow dio forma a décadas de género con su *Utopia* para Intellivision, inspirándose en las simulaciones de los años 70 llevadas al formato doméstico.

MULE

■ Adiós, combate. Hola, economía. *MULE* demostró que el género podía abrirse a un abanico temático más allá de los conflictos que le dieron su forma analógica inicial.

NOBUNAGA'S AMBITION

■ El primer título de estrategia total con rejilla hexagonal que no estaba basado en un juego de tablero. Y el debut de Koei en un género que ya no abandonaría.

REBELSTAR RAIDERS

■ Un juego exclusivamente para dos jugadores de Julian Gollop. *Rebelstar Raiders* le daba más importancia al posicionamiento que a los recursos.

EMPIRE: WARGAME OF THE CENTURY

■ El primer juego de estrategia por turnos con el que abriamos el reportaje finalmente vio la luz en consolas, PC y Apple II.

EL APOGEO DE MS-DOS

■ Teclado más ratón igual a estrategia. La fórmula básica sigue en boga incluso hoy, y marcó el devenir del género frente a los ordenadores de 8-bit.

LASER SQUAD

■ *Laser Squad* resumía todos los logros previos de Julian Gollop, que no eran pocos, pero más importante aún es su papel como predecesor directo de *X-COM*.

base para *Heroes Of Might & Magic*.

El género se estaba ganando a pulso su reputación de 'juegos para ordenador', aunque las consolas seguían el paso como podían. El mayor ejemplo lo tuvimos en 1991, con dos títulos. El primero es *Battle Isle*, de los alemanes Blue Byte. El juego, de rejilla hexagonal, requería posicionar bien los distintos tipos de unidades para explotar el clásico triángulo de ventajas y flaquezas. Su éxito residía en su sencillez, y su mecánica la adaptaría Nintendo en varias ocasiones, la más famosa en *Advance Wars* (2001) para GBA. Blue Byte también jugaban con ventaja, al ser nativos del mayor mercado de la estrategia: Alemania. "Todos nuestros juegos salían en alemán al principio", explica Thomas Hertzler, "así que los jugadores del mayor mercado de PC de Europa no necesitaban saber otro idioma para jugarlos". *Battle Isle* también se aprovechaba de la otra ventaja del PC: su potencia extra. "Teníamos más RAM siempre y, la mayor parte de las veces, una CPU más rápida", cuenta Hertzler. "La RAM extra venía muy bien, porque podíamos manejar más atributos de unidades y mayores mapas. El mayor problema era la IA, que podía tomarse varios minutos antes de que llegase tu turno en los mapas más grandes. Así que intentamos algo a pantalla partida, para que pudieses planear tus ataques mientras el ordenador movía sus piezas. En teoría, el jugador siempre estaría ocupado haciendo algo, atajando el mayor problema de los turnos".

Battle Isle podría haber sido el juego de estrategia definitivo de

LA ENTREVISTA

Nathan Vella, de Capybara, nos habla del género



¿Qué juego de estrategia por turnos recuerdas de manera sobresaliente?
Civ apeló como ningún otro a la parte 'sólo una partida más' de mi psique. No podía creerme lo fácil que era perder horas con ese juego. Para mí, *Civ* es esencia de videojuego destilada. Sólo había diversión. Incluso cuando perdías el rubmbo y tenías la peor partida de la noche te lo pasabas en grande.

Es complicado pillarle el punto a un juego de estrategia por turnos. ¿Cuál crees que es el mejor ejemplar del género?
Nombrar al mejor es imposible, hay demasiados juegos seminales para elegir uno. Dicho esto, mis favoritos son los de la serie *Fire Emblem*. Algo cambió en mi cabeza cuando empecé a pensar en las unidades como si fuese personajes. La idea de un equipo de personajes, cada uno con su estilo y su trama, me hizo cambiar mi forma de jugar la estrategia por turnos. Peor aún era la idea de *perder* a un personaje. Pasé directamente de jugar *Advance Wars* a hacerlo con *Fire Emblem*, y todavía puedo recordar lo muchísimo que jugué al primero (y el cariño que les tengo a ambos).

Muchos juegos de estrategia por turnos están basados en juegos de tablero o tienen características de estos. ¿Por qué crees que hay tantas similitudes entre ambos?
Cuando Ubisoft eligió *Clash Of Heroes*, empezamos a desarrollar el prototipo como si fuese un juego de tablero. El director creativo de Capy, Kris Piotrowski, imprimió tableros de juego -simplemente un par de rejillas divididas por una línea ancha- y compramos un montón de monedas de plástico de colores para representar unidades. Inventamos reglas, definimos el movimiento, y pusimos a prueba las habilidades. Al cabo de un tiempo el equipo estaba enganchado a partidas reales muy intensas que nos ocupaban bastante rato. Y así, sólo con unos folios y una monedas, fue como diseñamos las tripas del sistema de puzles de combate de *Clash Of Heroes*. Creo que hay similitudes entre los turnos y los tableros porque comparte en mismo ADN y, en ciertos casos, ofrecen experiencias similares con formas distintas.

» [GBA] Casi toda la estrategia, por turnos o en tiempo real, siempre se ha basado en alguna variante del piedra-papel-tijeras, y *Advance Wars* no iba a ser menos.



ese año, de no ser por Sid Meier. *Civilization* apareció en PC, y tuvo conversiones para un montón de sistemas, desde los ya obsoletos Atari ST hasta consolas como SNES, e incluso PlayStation, en 1995. El impacto de *Civilization* en la estrategia por turnos perdura hasta nuestros días. El juego empieza en los albores de la humanidad, y obliga al jugador a recorrer la historia lidiando contra otros pueblos para convertirse en el líder del planeta. "Si no empiezas con un gran juego, o consigues hacer uno bueno pronto, estás muerto", detalla Don Daglow sobre el éxito incomparable de la franquicia. "Sin embargo, si haces un gran juego de verdad, si haces algo que es realmente divertido desde cualquier punto de vista, aunque no cuentes con un apoyo masivo tendrás un grupo de gente que ame con pasión tu juego. Ése es el primer paso hacia el éxito, y *Civ* lo dio".

El éxito de Meier dio paso a un estallido en el género, desde el *Master Of Orion* de Simtex (DOS, 1993) o su equivalente fántastico *Master Of Magic* (DOS, 1994), ampliando las fronteras del 4X. Por su parte, *Jagged Alliance* llevó el subgénero táctico ▶

KING'S BOUNTY
■ El primer 4X de New World Computing resulta esencial por ser el padre putativo de *Heroes Of Might & Magic*.

BATTLE ISLE
■ Estrategia profundísima, rejilla hexagonal, mapas enormes... Este título alemán lo tuvo todo y casi nadie se acuerda nunca de él.

MASTER OF ORION
■ Pese a sus defectos, *Master Of Orion* demostró que la fórmula *Civ* funciona casi mejor en el espacio exterior, gestionando planetas entre combates de naves. Su secuela es magnífica.

HEROES OF MIGHT & MAGIC: A STRATEGIC QUEST
■ New World Computing cogió el universo que había creado para su saga rolera y lo convirtió en un ajedrez desmesurado donde legiones de criaturas se enfrentaban en batalla.

1990 · 1991 · 1992 · 1993 · 1994 · 1995 · 1996 · 1997



FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON AND THE BLADE OF LIGHT
■ No es exactamente estrategia, pero *Fire Emblem* hizo mucho por sentar las bases de los juegos de rol estratégicos nipones, como *Valkyrie Profile*, *Disgaea* o *Final Fantasy Tactics*.

SID MEIER'S CIVILIZATION
■ Sid Meier y *Civilization*. Si existen dos definiciones mejores de juegos de crear imperios, no las conocemos.

UFO: ENEMY UNKNOWN
■ *X-COM* -su nombre yanqui- es el mayor ejemplo de lo que una buena atmósfera y mecánicas emergentes pueden hacer para enganchar sin remedio a los jugadores.

SID MEIER'S COLONIZATION
■ Tras *Civilization*, *Sid Meier's Colonization* aportó un nuevo enfoque y mecánicas al género de la estrategia de imperios. Todavía existe un nutrido grupo de jugadores reclamando su vuelta.

Guía Definitiva



COLONIZACIÓN

De dónde salen tus juegos de turnos favoritos

"El juego era lamentable, en mi opinión. Teníamos que ponerlo en forma con la máxima rápidez"
Julian Gollop

» [PC] *Civilization V* ha replicado el éxito en ventas y crítica de *Civ III*, demostrando que al género todavía le queda vida útil.

1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005

AGE OF WONDERS

■ Cuánta hambre teníamos de 4X al estilo *Heroes Of Might & Magic* que permitimos que subsagas como *Age Of Wonders* se hicieran un hueco en nuestros corazones de estrategas *fantasy*.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

■ Meier abandonó las riendas de *Civilization* para reinventarlo por completo con *Alpha Centauri*. Sigue siendo nuestro *Civ* favorito. Y no es un *Civ*.

SHOGUN: TOTAL WAR

■ ¿Qué hacemos con los juegos de Creative Assembly? ¿Los consideramos por turnos o en tiempo real? Llevamos desde *Shogun: Total War* haciéndonos esta pregunta.

ADVANCE WARS

■ Sólo Nintendo podía popularizar un género arisco e inaccesible, antipático para el gran público. *Advance Wars* es una pequeña maravilla para Game Boy Advance.

CIVILIZATION III

■ ¿Es el *Civilization* definitivo? Tal vez. Lo diríamos con seguridad si las expansiones del *Civ V* no hubiesen recogido y mejorado sus logros, añadiendo Fe a la Cultura.

a nuevas fronteras, añadiendo inventario y otros elementos roleros que tenían un impacto directo tanto en la mecánica como en su tratamiento gráfico: cada disparo mostraba un porcentaje de éxito, y la posibilidad de apuntar a distintas partes del cuerpo. Por su parte, la serie *Shining Force* –que debutó en Mega Drive en 1992, con una secuela al año siguiente–, prosiguió esa fusión entre estrategia y rol clásico.

En 1994, Julian Gollop presenta uno de los mejores juegos de todos los tiempos, no sólo en el género de la estrategia por turnos: *UFO: Enemy Unknown/X-COM: UFO Defense*. la base del juego estaba en aquel veterano *Laser Squad* de Gollop, pero su éxito residió en su ambición: teníamos que gestionar recursos, política, producción, defensa e, incluso, plantearnos el efecto que una misión de combate -aunque venciésemos- tendría en nuestra campaña. Todo ello con una de las interfaces más incómodas de todos los tiempos y que, unido a su dificultad extrema en los primeros compases, demuestra la grandeza del juego: a cualquier título con menos ambición o prodigio lo habríamos mandado a la mierda.

Gollop ni siquiera lo tenía claro "La idea final para *X-COM* sólo cobró vida, hacia el final de su desarrollo, y simplemente todo encajaba y funcionaba en conjunto". El desarrollo fue problemático: "El juego era un bastante basura, de verdad, en mi opinión", explica. "Así que tuvimos que darle forma con rapidez; todos los elementos ya estaban ahí, pero había bugs, de los que colgaban toda la partida, y el juego no tenía ritmo ni se administraba bien. Perdías con facilidad, no podías avanzar mucho. Era un problema bastante gordo". Sin embargo, esa dificultad fue la que se convirtió en la seña de identidad de la serie. La crueldad de la IA combinada con los soldados personalizables -y que morían para no volver- hizo que los jugadores cogiesen cariño a sus mejores hombres y mujeres. En *X-COM*, siempre era posible perder, y su jugabilidad emergente -podía pasar literalmente de todo en sus combates- obró el milagro de que un juego sin apenas argumento se convirtiese en un prodigio narrativo: cada misión era su propia épica.

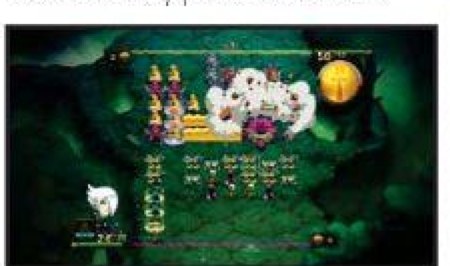


» [PC] Contentar a los jugadores viejunos y a los fanáticos de las consolas nuevas entra de lleno en 'Dificultad Imposible', pero el *X-COM* de Firaxis lo consiguió.

A partir de ahí, el género entró en una temeraria y plácida comodidad: las grandes franquicias ya estaban en su sitio, y se alimentaban de interminables secuelas y expansiones que servirían tanto para complacer al jugador como para estancar el género. *Civilization* o *Heroes Of Might & Magic* probaron varias iteraciones en sus fórmulas (la saga de Meier con mayor fortuna que la de NWC, que terminó desapareciendo y cediendo el testigo a Ubisoft), y las diversas nuevas franquicias fracasaron a la hora de alcanzar un éxito masivo entre un público que había dado la espalda al PC en general, y al género en particular. Pese a joyas como *Silent Storm* (2003) y su secuela de 2004, sucesores dieselpunk de *X-COM* creados por Nival, nada hacía pensar que el gran público volvería a fijarse en el género.



» [PC] *Frozen Synapse* no sólo es un canto al estilo antes que los graficazos, también revolucionó el género.



» [PC] Salió en DS, pero su éxito hizo que apareciese en más sistemas. Un éxito basado en una fórmula que es pura droga.

Hasta que Nintendo sacó *Advance Wars* para GBA. Como ya dijimos, recuperaba el piedra-papel-tijeras de *Battle Isle* con más gracia que los *Fire Emblem* de la propia Nintendo. Una gracia que residía en su estilismo semimanga, y la ligereza con la que trataba algo tan serio como la guerra. "*Advance Wars* me pareció asombroso cuando salió", nos cuenta Gollop. "Creo que Nintendo consiguió que resultase *cool*. No podía creérmelo; me hizo tan feliz que sólo quería juegos de estrategia para la portátil de Nintendo".

El inicio del siglo XXI también trajo consigo el lanzamiento de *Civilization III*, que trajo la Culture a su fórmula 'un-turno-más': un recurso adicional producido por las ciudades con el que combatir contra los oponentes sin usar la violencia. Un no-arma que revolucionó la forma de jugar. Y que marcó el final de una era: la sed por los gráficos chachis no se reflejaba bien en un género pausado y sin acción directa y el declive era irremediable, pese a los cientos de títulos híbridos del SRPG japonés. La penúltima generación, eso sí, lo intentó de varias maneras, desde el estupendo *Valkyria Chronicles* de Sega, hasta el inmenso *XCOM: Enemy Unknown* de Firaxis, donde Jake Solomon y su equipo han conseguido lo imposible: convertir la tensión del original en un dinámico y rejugabilísimo título para las generaciones con mando. Tampoco hay que olvidar el impacto de Kickstarter y el revivir del PC como plataforma de manos de los indis. Juegos como *FTL* o *The Banner Saga* han demostrado que ideas había de sobra, lo que no había eran editores atrevidos. "Creo que el género no vive una historia de auge y caída", dice Don Daglow, "no podemos establecer paralelismos con Napoleón, es más parecido a una sinusoide, una onda irregular con sus propios ciclos de negocio. Donde puedes ver que hay épocas en las que es más difícil hacer dinero con el género, y otras en las que es más sencillo. Y también donde puedes reconocer momentos en los que hay un vacío y en los que lanzarte a llenarlo". Daglow lo tiene claro: los nuevos modelos de negocio van a hacer maravillar por un género tan longevo como el ansia de los seres humanos por jugar a controlar el destino de otros.

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

■ No es el diseño más original del mundo -*Puzzle Quest*-, pero su mecánica base es tan precisa y sólida que tenemos que reconocer que estamos ante un clásico reciente.

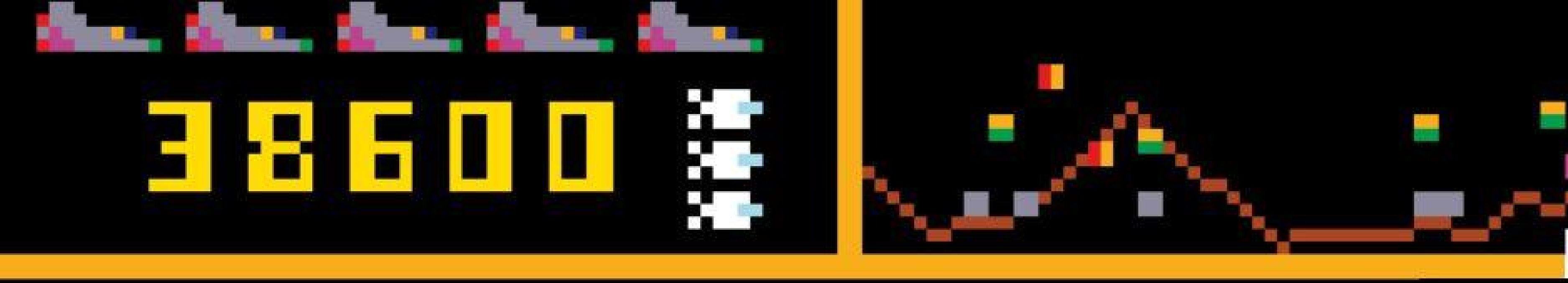
XCOM: ENEMY UNKNOWN

■ Firaxis consiguió dos milagros con este titulazo: el regreso de *XCOM* y crear un juego esplendoroso de estrategia por turnos para consolas. Tan bueno que trasciende su género.

2006 — 2007 — 2008 — 2009 — 2010 — 2011 — 2012 — 2013

FROZEN SYNAPSE

■ Los indis reinventan la rueda. Éste, en concreto, permite que existan turnos simultáneos, y hacer y deshacer a tu antojo.



DEFE

35 AÑOS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO, DEFENDER SIGUE SIENDO UN ARCADE QUE SUSCITA GRANDES EMOCIONES. HABLAMOS CON SUS CREADORES Y DESARROLLADORES, Y AVERIGUAMOS COMO INSTIGÓ UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN DENTRO DE LOS VIDEOJUEGOS.



NDER

Salvo que estuvieras justo ahí en el momento en el que salió, es complicado apreciar el impacto de *Defender*. "Era rápido. Quizás demasiado," recuerda el creador de *Uridium*, Andrew Braybrook, que en su día quedó impactado por cómo la astronave de *Defender* escupía láseres de la muerte tan rápido como el jugador fuera capaz de aporrear el botón de disparo, en vez de limitar los proyectiles. "La ambientación también era impresionante," dice Bob Polaro, que más tarde embutió el juego en Atari 2600.

Para Archer Maclean, que más adelante reimaginaría y ampliaría el juego en *Dropzone* para los 8 bits de Atari, el juego le fascinaba hasta el punto de que en una ocasión perdió su tren nocturno después de toparse con la recreativa en la estación de King's Cross: "*Defender* estaba equilibrado de forma soberbia, y fue el primer juego que a través de un scroll infinito mostraba parte de la superficie de un planeta, en realidad parte de un escenario mucho más amplio. Jugué mucho a *Scramble*, pero *Defender* lo superaba con su suave scroll bidireccional y sus muy superiores gráficos, con píxeles flotando por toda la pantalla."

La dificultad del juego lo ayudó a destacar. El veterano diseñador Jeff Minter recuerda verlo por primera vez en una feria ambulante en Southampton, donde vio a un chico enganchado al juego, tras el que fue él sin poder resistirse. El veterano periodista especializado y fan de *Defender* de toda la vida Julian Rignall tuvo una experiencia similar: "The King's Hall en Aberystwyth era una cochambrosa sala de viejos arcades que había empezado a llevar recreativas electrónicas. *Defender* apareció allí un día y recuerdo mirar la pantalla y preguntarme qué demonios pasaba en la pantalla." Los intentos iniciales de dominar el juego fueron "un desastre a todos los niveles", en el que intentó hacerse sin éxito con los particulares controles del juego, con sus objetivos contradictorios y su naturaleza despiadada, donde la mínima duda es letal.

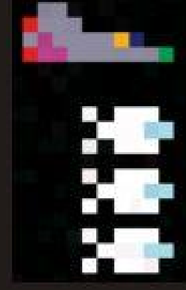
Pero *Defender* hacia que los jugadores volvieran sin descanso a por más. La perseverancia era premiada con la posibilidad de dominar un juego muchísimo más rico que la mayoría de sus contemporáneos. Y el desconcierto y la ▶



DEFENDER 101

■ Pilotas una nave sobre la superficie de un planeta de scroll infinito, donde tienes que sobrevivir a infinitas oleadas de alienígenas. Los astronautas de la superficie deben ser protegidos de los Landers, que intentan atraparlos y convertirlos en Mutantes. Si mueren todos los humanos, el planeta explota dejándote naúfrago en el espacio y rodeado de mutantes.





frustración inicial iría dando paso a los primeros logros; Julian dice que "la curva de aprendizaje era como un muro de ladrillo," pero acababas aprendiendo a predecir el comportamiento de los enemigos y a cómo salvar a los astronautas accidentados de las maquinaciones de los alienígenas. "Permanecía junto a la máquina y hablaba sobre ella con la gente que pasaba, con la esperanza de conseguir una moneda para jugar" Archer añade que cuando descifrabas las pistas de audio (gritos de auxilio de los humanos) se podían usar junto al radar para planear la respuesta: "Era un gran paso adelante a partir de la pantalla fija de *Space Invaders* de solo dos años antes." Harry Krueger, programador jefe del shooter de PS4 (muy inspirado en *Defender*) *Resogun*, afirma qe los controles (joystick para arriba y abajo; botones para acelerar, retroceder y disparo) eran parte clave de la iniciación: "Requerían que tuvieras el cerebro conectado de una manera muy específica, lo que daba a *Defender* una personalidad única y cierto aura de exclusividad hardcore. Tardabas en dominar los controles, pero cuando lo hacías, entrabas en 'la zona', y podías jugar a otro nivel, con todos los ingredientes del juego alineados con perfecta coherencia."

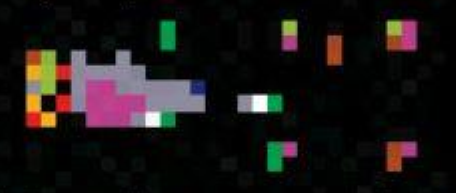
A largo plazo, el juego iba permitiendo que se apreciaran sus matices. Archer se fue dando cuenta de los "temblores y crujidos cuando tu nave explota," similares a un trueno, así como notables detalles en la mecánica: "Estás defendiendo humanos en la superficie de un planeta, pero puedes optar por sacrificar algunos para sobrevivir más tiempo. Cuando un alienígena abducía con éxito a un humano, este mutaba en algo mucho menos inofensivo. Y si perdías a todos los humanos, el planeta entraba en erupción, dejándote solo en el espacio y rodeado por hordas de enemigos... una última oportunidad para sobrevivir, aunque endemoniadamente complicada" Jeff Minter acabó fascinado con los logros técnicos de *Defender*: "La mayor parte de los juegos de la época se basaban en una arquitectura de sprites o mapas de bits monocromos; pero cuando morías, en vez de darte una simple



» [Arcade] Los enemigos de *Defender* son muy variados, de modo que cada oleada es distinta.



» [Arcade] Si estos humanos son llevados a la parte superior de la pantalla serán transformados en mutantes.



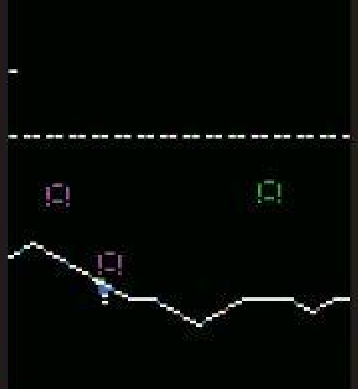
> "Es fantástica la idea de saturar los sentidos para que el jugador sienta una explosión de adrenalina"
> SAM DICKER EXPLICA EL FRENÉTICO ESTILO DE JUEGO DE DEFENDER

PORTS DEFENDIBLES

Diez conversiones oficiales de Defender. Y cómo se les dio.

APPLE II 1983

■ El port de Apple II al menos retiene la brutalidad del original, y láseres atravesando la pantalla. Pero por lo demás es un port feo, tosco y temblón.



ATARI 2600 1981

■ Esa especie de silueta urbana de rascacielos ya distrae, pero lo peor es el insufrible parpadeo. *Stargate* para 2600 es mejor, y tampoco mata.



ATARI 5200 1982

■ Tampoco es especialmente suave, pero al menos intenta, con valor, imitar la intensidad del arcade original. Dificultad elevada y gráficos impresionantes.



ATARI 8-BIT 1982

■ Como el lanzamiento de Atari 5200, este port es aparatoso y torpe; el sonido es, eso sí, apropiadamente abstracto y las explosiones son tremendas.



C64 1983

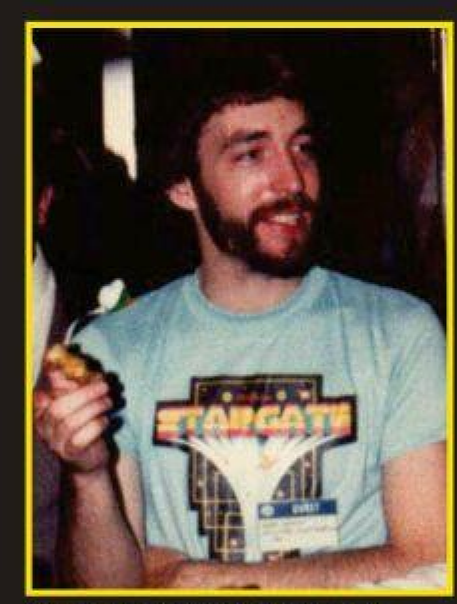
■ Tal y como demostró *Guardian* e *Insects In Space*, el C64 podía hacer un *Defender* estupendo. Esta versión oficial es normalita, y carece del encanto del original.



animación de sprites, *Defender* te lanzaba una espectacular explosión esférica de partículas. Era tan impresionante que no te importaba perder una vida para verlo. Mejor aún: disparar y matar a los enemigos los hacía explotar de un modo extremadamente satisfactorio. Una vez aprendías a manejarlo, *Defender* era un castillo de fuegos artificiales."

Gracias a su innovadora mecánica y controles (rescata y sobrevive, con la posibilidad de analizar el estado del juego de un sencillo vistazo), Minter afirma que "*Defender* me hizo querer hacer cosas similares" ya que el juego era "emocionante, innovador y sobre todo desafiante, e iba muy por delante del resto de los juegos de la época".

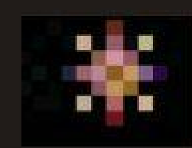
Quizás la mayor innovación de *Defender* fuera, como Andrew Braybrook afirma, "que el entorno estaba mucho menos controlado" que en otros juegos de la época; *Space Invaders* era "muy conciso en comparación", cuando incluso la relativa libertad de *Asteroids* estaba contenida en una sola pantalla. Al hablar con los creadores de *Defender* descubrimos que aunque aparentemente el juego evolucionó de forma más o menos orgánica, había desde el principio un fuerte deseo de hacer algo



» Eugene Jarvis, muestra orgulloso su camiseta de *Stargate* en un evento de la época.

distinto al resto de los juegos de la época. "No es que el resto de los juegos no fueran divertidos, pero después de jugarlos durante meses, acababas preguntándote por qué no podían desarrollarse en mundos más grandes, más variados, que fueran más como un ecosistema," dice Eugene Jarvis, co-creador de *Defender* y jefe de desarrollo. "Los universos de los juegos eran demasiado pequeños y los mundos, demasiado sencillos."

El co-diseñador Larry DeMar coincide con ello: "Queríamos distanciarnos de los controles unidimensionales de juegos como *Space Invaders* o *Galaxian*, donde solo podías moverte a derecha e



izquierda. Queríamos poder explorar un mundo más extenso." Eugene también estaba frustrado por lo que él define como "estupidez artificial" de los enemigos en *Space Invaders*: "Acababas pensando: ¿Por qué no pueden hacer algo más interesante? ¿Por qué se mueven de forma tan mecánica, pasito a pasito dentro de esa plantilla de movimientos tan reducida?" Eugene apunta que estos movimientos hacen que la figura del jugador se difumine: "Es como cruzar una autopista donde los coches se mueven todos por el mismo patrón. Da igual lo que hagas tú para cruzarla, los coches siempre van a moverse igual."

Sam Dicker, que trabajó principalmente en los gráficos y sonido de *Defender*, añade que el equipo era también aficionado a los pinballs, y eso afectó al desarrollo: "Queríamos replicar esa exigencia de reflejos inmediatos de los pinballs, donde tienes que reaccionar muy rápido ante un montón de cosas que suceden a la vez. Queríamos sobrecargar sensorialmente al jugador, generando una especie de subidón de adrenalina. Como jugador, tu misión era dar algo de orden a ese mundo tan caótico, ya que el juego intentaba desequilibrarte continuamente. Como en un buen pinball."

La idea del juego como un autómata con un mecanismo de relojería fue erradicada cuando se introdujo un componente de azar programando a los enemigos con un comportamiento de diseño algorítmico que se reveló como sumamente efectivo. Julian Rignall piensa que fue "revolucionario" para su época, con cada criatura comportándose de forma distinta: "Tenías que desarrollar nuevas técnicas de ataque, e ir adaptándolas según jugabas, ya que los Baiters, Bombers, Mutants y Swarmers no estaban simplemente siguiendo patrones, como los de los juegos ▶



» [Arcade] La mecánica de *Defender* es rápida y furiosa, y a menudo exige reacciones al milisegundo.

COLECOVISION 1983

■ Impresionante logro para la consola, pero no es un gran *Defender*. El control poco preciso quita intensidad al juego, y girar la nave es un suplicio.



INTELLIVISION 1983

■ A Intellivision no se le dio mal el recrear *Defender*, con sorprendente suavidad, velocidad y colorido. Aunque en general es todo muy tosco.



PC 1983

■ Un caso extraño, con unos controles de teclado estrafalarios y que incluyen parada vertical. Mejor con joystick y, en cualquier caso, un port mediocre.

TI-99 1983

■ No esperábamos demasiado de este port torpón y con explosiones paupérrimas. Sin embargo, la sensación general es de puro y frenético *Defender*.



VIC-20 1983

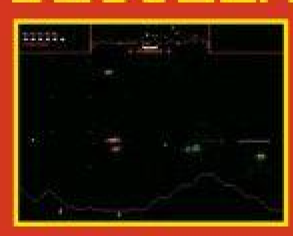
■ Más scroll tembleque ante, pero el resultado se parece más a arcade que la versión de C64. Mejores explosiones, al estilo de los juegos de Atari.



DEFENDER

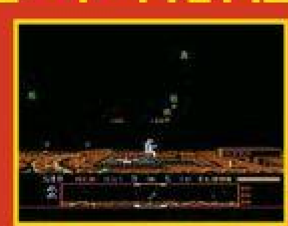
SEIS MAGNÍFICOS: SECUELAS Y HOMENAJES A DEFENDER

Los mejores juegos estilo Defender que ya tardas en jugar



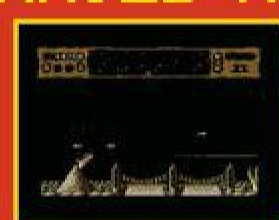
STARGATE
PLATAFORMA: Arcade
AÑO: 1981

■ Conocido como *Defender II*, *Stargate* es *Defender* pero con más de todo. De nuevo el objetivo es proteger a los humanos y disparar a todo lo demás, pero esta vez también tienes que vigilar la "puerta estelar" que te puede enviar a zonas con más humanos. Una estupenda secuela.



DROPZONE
PLATAFORMA: Atari 8-bit
AÑO: 1984

■ Aunque está profundamente inspirado en *Defender*, *Dropzone* innova en algunas áreas, como la obligación de llevar a los humanos a otros destinos. Como está diseñado para ser controlado con joystick, mejora los problemas de control de otras versiones de *Defender*.



INSECTS IN SPACE
PLATAFORMA: C64
AÑO: 1989

■ De acuerdo: lo del sprite principal no tiene nombre, pero por lo demás, es un pegatiros feroz al estilo *Defender* que, gracias a la doble carga, permite presentar dos superficies planetarias. Como ayuda, una nube a lo *Stargate* que te lleva a zonas de interés.



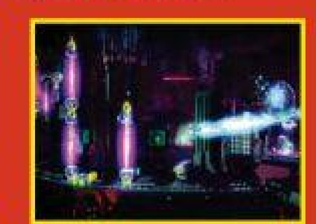
DATASTORM
PLATAFORMA: Amiga
AÑO: 1989

■ Este brillante, brutal y durísimo shooter rinde tributo a *Defender* y *Dropzone*, y también un poco a *Turrican* al asociar disparos laterales, rescates al límite y enemigos del tamaño de toda la pantalla que deambulan por los alrededores mientras otros adversarios intentan matarte.



STRIKE FORCE
LANZAMIENTO: Arcade
AÑO: 1991

■ Es a *Defender* lo que *Smash TV* es a *Robotron: 2084*: *Strike Force* coge el original y lo manda de un puntapié a los años noventa. No es muy elegante, ya que eres bombardeado continuamente por enemigos y explosiones por todas partes, pero es un divertido hijo de su época.

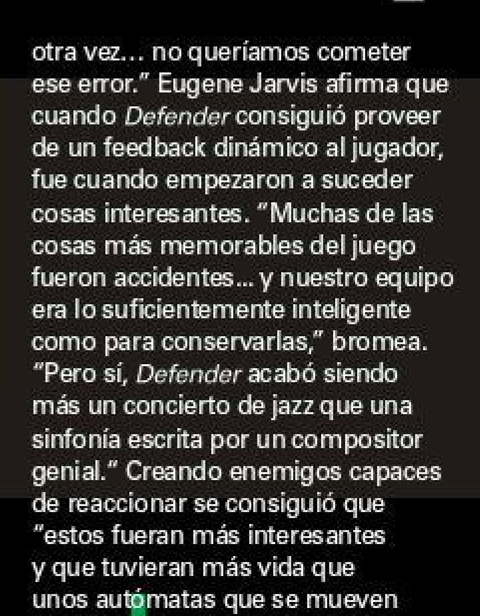


RESOGUN
LANZAMIENTO: PS4
AÑO: 2013

■ La llama de *Defender* no se extinguirá nunca, y *Resogun* es buena prueba: coge sus conceptos esenciales y los transforma en un shooter moderno. Las formaciones de enemigos son más predecibles que la anarquía de *Defender*, pero el resultado es igual de exigente.

» [Arcade] Salva tantos humanos como te sea posible y se te recompensará en forma de bonus tras cada fase.





» [Arcade] Aunque el teletransporte te puede sacar de situaciones peligrosas, puede meterte en otras peores.

de antaño. No siempre podías predecir lo que iba a suceder, y la sensación con *Defender* era la de tener que improvisar, como si tu objetivo fuera engañar a la máquina. Pero la máquina podía anticipársete, saber donde ibas y disparar a la posición en la que te dirigías. Todo esto transmitía una sensación de inteligencia, y por eso *Defender* fue la primera recreativa que respiraba vida."

Larry DeMar revela que este aspecto de *Defender* viene en parte de errores cometidos por otros juegos: "Esos patrones de movimiento que podían predecirse, como cuando en *Asteroids* podías disparar a la nave pequeña una y otra vez… no queríamos cometer ese error." Eugene Jarvis afirma que cuando *Defender* consiguió proveer de un feedback dinámico al jugador, fue cuando empezaron a suceder cosas interesantes. "Muchas de las cosas más memorables del juego fueron accidentes… y nuestro equipo era lo suficientemente inteligente como para conservarlas," bromea. "Pero sí, *Defender* acabó siendo más un concierto de jazz que una sinfonía escrita por un compositor genial." Creando enemigos capaces de reaccionar se consiguió que "estos fueran más interesantes y que tuvieran más vida que unos autómatas que se mueven de derecha a izquierda por una cuadrícula."

Esta sensación de vibrante ecosistema fue potenciado por la noción de los objetivos múltiples. Los compatriotas terrestres tenían que ser protegidos, alejando a *Defender* de la simplicidad de 'mata o muere'. "Te encontrabas con esta estructura de objetivos en conflicto que daba pie a un juego más rico," explica Jarvis. "Constantemente tenías que estar tomando decisiones acerca de lo que ibas a hacer a continuación. No era tan obvio como matar hasta el último Space Invader, que se te tira encima a doscientos por hora. Y debido a la complejidad del sistema, empezabas a ver más cosas en el juego de las que había

en realidad." En parte se debía a que los enemigos también tenían objetivos: los Landers te disparan, pero también intentan abducir a los astronautas, a los que convertirán en enloquecidos mutantes. "Hizo que todos los juegos anteriores parecieran diseñados por un esquizofrénico paranoide que creía que todo el mundo quería matarle. Había cierta riqueza en nuestros enemigos que les despojaba de trivialidad, ya no se dedicaban solo a seguirte y dispararte," continúa Jarvis. "También pensamos que si íbamos a plantear esta especie de guerra entre el 'bien' y el 'mal', y una relativa libertad, debíamos permitir que el jugador disparara a los astronautas y se volviera rebelde. Si quieres un mundo rico, no puedes estar restringido a hacer solo cosas buenas."

Pero no solo fue la mecánica lo que sorprendió en su día. Julian Rignall subraya sus fantásticos gráficos: "Muchos de los enemigos eran considerablemente abstractos, de aspecto geométrico y muy elegantes, y tu nave tenía este rayo láser que atravesaba la pantalla de parte a parte, en vez de pequeños proyectiles. Había toques de estilo como la nave retrocediendo cuando acelerabas, para que tuvieras más espacio visible, o colocándose en el centro de la pantalla cuando frenabas, anticipándose a que cambiaras la orientación. Todo se percibía como una experiencia muy táctil, con una suavidad similar a la de los smartphones modernos."

Quizás la característica visual más impresionante fueran las explosiones. Sam Dicker dice que fuero resultado de la ausencia de auténticos artistas en el equipo, sumado a su ambición de crear algo novedoso: "La primera tarea que Eugene me encargó fue la de crear una explosión. Me dijo que imitara la bola de fuego de tres frames de *Galaxian*. Pero yo quería hacer algo que no se hubiera hecho antes, y di con el efecto de partículas." La belleza de la solución residía en que no requería un trabajo de diseño artístico, y sin embargo era más espectacular que una animación dibujada a mano.

El efecto estaba potenciado por explosiones que diferían según dónde el enemigo era alcanzado: "Si le dabas a la parte de arriba, explotaba hacia abajo, y si le dabas en el centro, explotaba de forma más regular," dice Dicker. "Eso le daba variedad al efecto, no me gustaba la idea de ver lo mismo una y otra vez." La guinda fue que Dicker se percatara de que tenía una máquina completa con la que jugar, dedicada a hacer efectos para él cuando la nave del jugador explotara: "Cuando el jugador moría todo se convertía en una explosión de fuegos artificiales, con docenas de partículas, la paleta de colores cambiando según estas se desvanecían... era un premio por ser eliminado, una especie de último regalo que hacía que quisieras volver a por más."

Jarvis afirma que el equipo "se metió muy a fondo con el tema de la coreografía de explosiones," una "cornucopia de violencia cercana casi a una sesión intensiva de balística forense", y cree que así se validó la aproximación algorítmica: "No había forma de que un diseñador de píxeles clásico hubiera hecho esto, y además creado un efecto tan bonito y que fuera distinto cada vez. Nos permitió que el juego tuviera un buen acabado artístico, pero usando físicas en el diseño. Las convertimos en arte. Esa es la belleza del mundo algorítimico de *Defender*: se convirttió en algo muy superior a los ingredientes que contenía, ya que el juego es algo vivo."

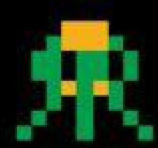


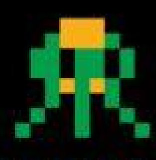
» Archer Maclean es gran fan de los juegos de Eugene Jarvis. Aquí posan frente a la máquina del excelente *Robotron: 2084*.

> "Los enemigos dejaron de ser triviales, simplemente persiguiendo al jugador y disparando sin descanso"
>
> EUGENE JARVIS HABLA DE LA AVANZADA IA DE DEFENDER

El sonido también era impresionante. Jeff Minter afirma que los efectos eran lo mejor que había oído nunca, "ruidos maravillosos, construídos algorítmicamente, de lásers, estallidos y disparos, tan sólidos como el portazo de un Rolls Royce; hasta el eructito electrónico que la máquina echaba cuando introducías una moneda era distinto a todo lo que se había visto hasta el momento". Rignall coincide, y recuerda quedar especialmente impresionado por "sus increíblemente intensas explosiones", ya que "cuando le acertabas a algo, parecía real".

Dicker afirma que muchos de los sonidos de *Defender* estaban







DEFENDER

basados en los pinballs Williams creados con el programa G-Wave de Jarvis. Esa labor, recuerda Dicker, tenía resultados "bastante impredecibles, ya que no podías pensar en un sonido específico y programarlo, sino que había un rango de parámetros y con ellos creabas una paleta de sonidos que ya ibas decidiendo cómo usar." Muchos efectos estaban diseñados desde cero por el propio Dicker: explosiones, cambios de dirección y otros. Los sonidos acaban siendo tan compactos porque se aprovechaba el tener que diseñar todo junto: "Desarrollábamos los efectos de sonido junto al mueble y el altavoz, así que era como tener un amplificador de guitarra, donde todo funciona como una sinergia con el propio sonido. No obtienes el mismo efecto con los cascos, porque careces del impacto de tener a todo el mueble temblando y vibrando a tu alrededor"

Quizás sorprendentemente, aunque los conceptos que puso en pie *Defender* funcionaban bien y el equipo estaba entusiasmado con ellos, el desarrollo del juego, de acuerdo con Larry DeMar, "fue una experiencia terrible el 90% del tiempo". Jarvis coincide: "Durante



» [Arcade] El radar en la parte superior de la pantalla es muy útil y permite organizar estrategias de destrucción.



» [Arcade] Necesitarás ser un extraordinario jugador de *Defender* si quieres encaramarte a lo alto de la tabla.

> "La idea de que el mundo podía ser más grande, los efectos, los elementos al azar…"
>
> LARRY DEMAR SOBRE CÓMO INFLUYÓ EN EL DISEÑO DE LOS VIDEOJUEGOS

meses tuvimos un ecosistema que incluía a pequeños astronautas paseando, y se lo enseñé a mis jefes. Pensaron que estaba loco. ¡No había juego!" DeMar añade: "Era un simulador de vuelo estupendo: un logro técnico que nadie había alcanzado antes, pero la idea de jugarlo más de diez segundos no tenía ningún sentido."

Lo que puso en pie *Defender* fue la adición de un conflicto. "Sin eso, como en una película, un juego no es nada," afirma Jarvis. "Así que *Defender* solo empezó a tener sentido cuando pusimos a los Landers a perseguir a los astronautas, y añadimos a los mutantes para penalizar al jugador cuando fallara. De repente, las cosas que sucedían en la pantalla tenían importancia. Por supuesto, todo esto son cosas increíblemente básicas, y otros juegos lo tenían desde antes. Pero entonces, nosotros añadimos este maravilloso universo donde no estaba pasando nada especial, y le devolvimos este ingrediente de vuelta."

Es raro que un juego que ha sido aclamado universalmente por su mecánica se distrajera a sí mismo por culpa de sus efectos e ideas, pero lo cierto es que en poco tiempo *Defender* era testeado ante jugadores reales, que como recuerda Jarvis, "se volvían locos por llegar a 50.000 puntos". Jarvis dice que los desarrolladores obtenían el doble de puntos y creían que era una proeza. No podían imaginar que la gente pronto superaría el millón de puntos.

Pero aunque *Defender* impactó a los jugadores, sus creadores no están tan seguros de cómo influyó en el resto de la industria. Jarvis dice que *Defender* obviamente afectó al resto de su trabajo, pero la noción de "una mecánica de un mundo enorme en el que hay libertad de movimientos" permaneció frustantemente inédita, y solo tendría eco una década después, cuando explotó el género de los FPS. Larry DeMar, sin embargo, cree que *Defender* tuvo un impacto inmediato: "La idea de ese mundo inmenso, los vibrantes efectos especiales, los elementos de azar y la marca de fábrica de Eugene Jarvis de la 'alta potencia de fuego'… en todo eso *Defender* fue revolucionario e influyente."

Julian Rignall recuerda incontables clones y tributos, la mayoría de ellos fallidos por culpa de unos controles defectuosos: "*Dropzone* era una excepción, porque estaba diseñado para aprovechar el joystick doméstico estándar, cogieron todo lo que caracterizaba a *Defender* y lo convirtieron en un juego propio". La influencia de *Defender* no era muy obvia, pero no por ello menos detectable: "Es fácil dar crédito a *Defender* por todos los shooter laterales posteriores (en parte porque es cierto): no creo que títulos como *Fort Apocalypse* hubieran existido sin él."

Inicialmente *Defender* fue difícil de convertir a sistemas domésticos. Bob Polaro recuerda que "lo ambienté en una ciudad en vez de en un paraje salvaje por las restricciones gráficas de la Atari 2600," e intentó por todos los medios "emular todos los botones del original, dependiendo de la posición de la nave."

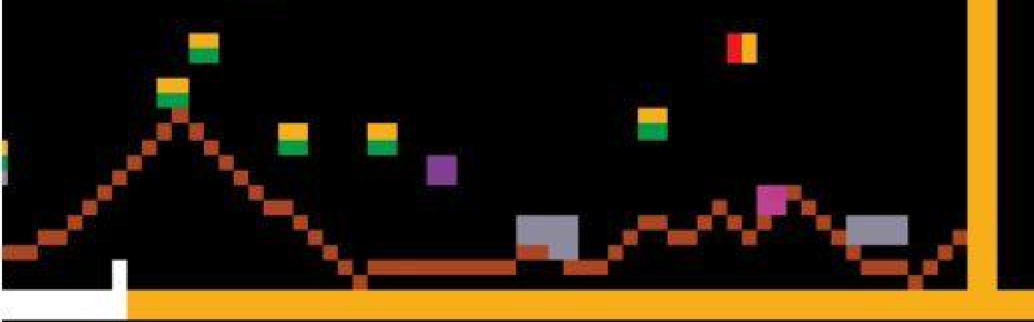
Pero según la tecnología fue evolucionando, los programadores pudieron crear juegos cada vez más fieles al espíritu del original.

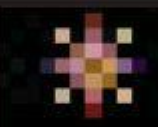
CÓMO DEFENDER ASENTÓ LAS BASES DEL FUTURO JUEGO PROFESIONAL

Eugene Jarvis afirma que uno de los mayores legados de *Defender* son las ligas profesionales de competición de videojuegos: "Como *Defender* era una especie de juego para virtuosos, se propagó la idea con él de que era legítimo ser jugador de videojuegos." Recuerda lo asombroso que era ver a un experto jugar, con expertos dedicados embarcándose en maratones que duraban días.

Sam Dicker cree que eso sucedió, en buena parte, porque el equipo de creadores de *Defender* "confió enormemente en los jugadores" y les planteó un desafío a su altura. Esto era, en su momento, un gran riesgo: "Existía el peligro de que la gente introdujera una moneda, jugara unos segundos y se frustrara al perder."

Pero *Defender* mantuvo interesados a los mejores, y catapultó una subcultura de jugadores harcore. "Supongo que promovimos la idea del jugador como algo más que un idiota al que robarle el dinero," añade Jarvis. "Se convirtió en un auténtico deporte y dominando el juego podías asombrar a la gente con tus habilidades… aunque, para eso, necesitabas un título con la riqueza de control, mecánica y libertad de *Defender*."





DEFENDER DE UN VISTAZO

ANTES DE DEFENDER

SPACE INVADERS
■ ARCADE ■ 1978

ASTEROIDS
■ ARCADE ■ 1979

BATTLEZONE
■ ARCADE ■ 1980

DEFENDER
■ ARCADE ■ 1981

MÁS EUGENE JARVIS

STARGATE
■ ARCADE ■ 1981

ROBOTRON: 2084
■ ARCADE ■ 1982

BLASTER
■ ARCADE ■ 1983

NARC
■ ARCADE ■ 1988

SMASH TV
■ ARCADE ■ 1990

CRUIS'N USA
■ ARCADE ■ 1994

INSPIRADOS POR DEFENDER

PLANETOID
■ BBC MICRO ■ 1982

DROPZONE
■ ATARI 8-BIT ■ 1984

GUARDIAN
■ C64 ■ 1984

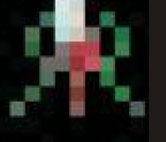
DATASTORM
■ AMIGA ■ 1989

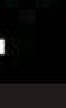
INSECTS IN SPACE
■ C64 ■ 1991

DEFENDER 2000
■ ATARI JAGUAR ■ 1995

RESOGUN
■ PS4 ■ 2013

> "Ve donde quieras, haz lo que quieras."
> EUGENE JARVIS EXAMINA LA LIBERTAD OFRECIDA POR DEFENDER

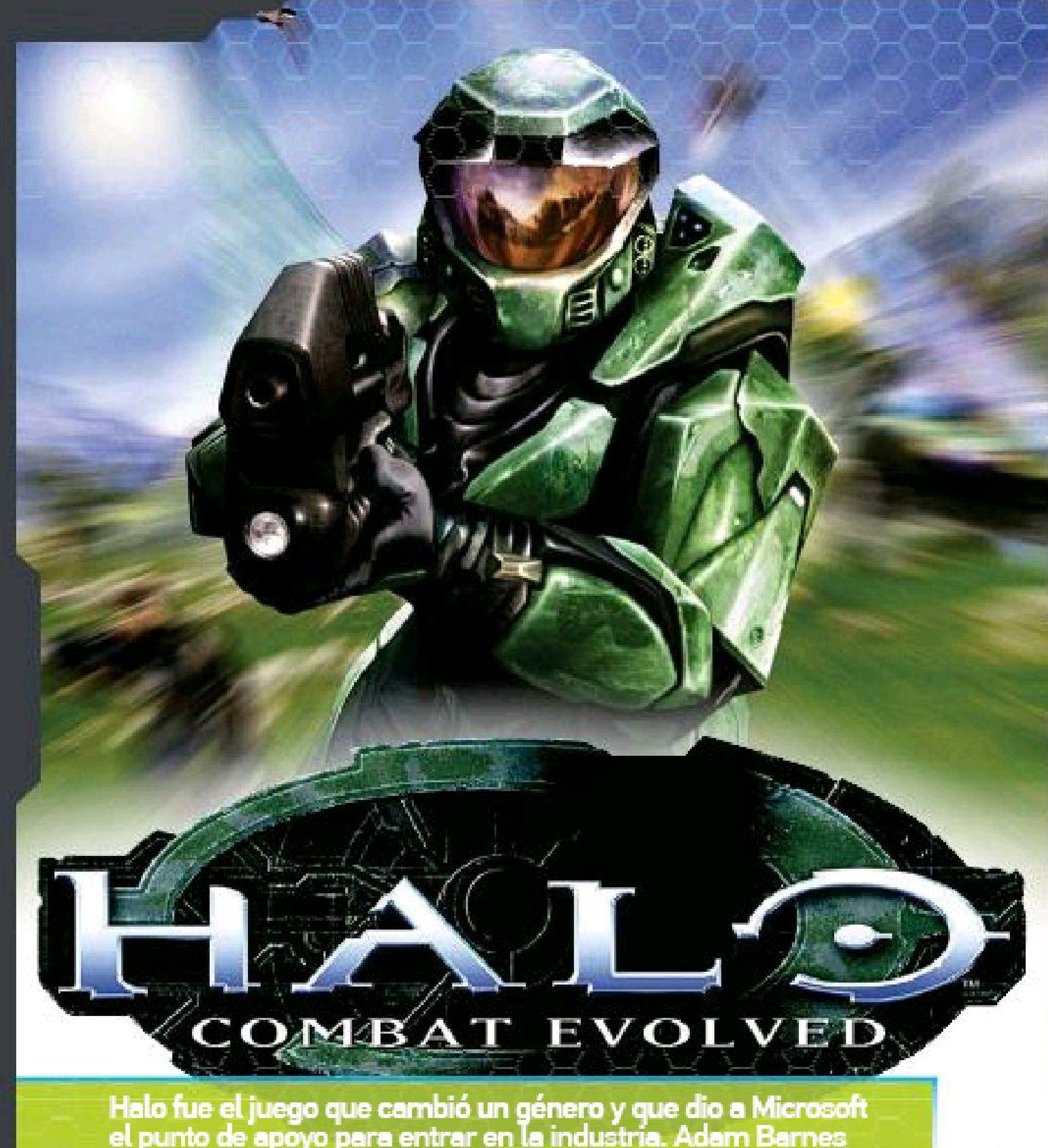




"*Uridium* en el C64 se inspiraba claramente en *Defender*, con el scroll lateral que es similar, por ejemplo, o la posibilidad de moverse a derecha e izquierda a toda velocidad, que eran cosas que yo buscaba," confiesa Andrew Braybrook. Por su parte Jeff Minter, que ha pasado más de treinta años creando shooters de alto octanaje, dice que "había muchas cosas que me encantaban en *Defender* y que me influyeron mucho," de "los efectos de sonido sólidos a las explosiones que atomizaban a los personajes".

Larry DeMar cree que *Defender* aún tiene mucho que enseñarnos. A pesar de la falta de potencia tecnológica, los programadores quisieron hacer un "juego intrigante, divertido, equilibrado, porque sin todo eso la gente no iba a pagar por jugarlo". Cree que los mejores juegos que se hacen hoy son los que "están creados por diseñadores que no han perdido la perspectiva de que no importa lo complicado que es crear los gráficos, sino que lo realmente importante es diseñar una mecánica interesante."

Eugene Jarvis cree que el legado principal de *Defender* es su idea de la libertad: "En los primeros tiempos de los videojuegos pasábamos mucho tiempo viendo la tele, emisiones que eran fijas. Estábamos siendo 'programados', y los videojuegos eran una especie de revolución. Pero en los juegos también pasa, y a veces empiezas a ver las mismas cosas de la misma manera, estás siendo 'programado' otra vez. Como jugar a *Guitar Hero* comparado con tocar la guitarra de verdad. Crees que tocas de verdad, pero solo finges. Me gusta pensar que *Defender* fue la rebelión definitiva contra eso: ve donde quieras, haz lo que quieras. Eres Jimi Hendrix, no te estás limitando a pulsar cuatro botones para fingir que eres una estrella del rock" ★



Halo fue el juego que cambió un género y que dio a Microsoft el punto de apoyo para entrar en la industria. Adam Barnes escarba en la génesis de este shooter 'evolucionario'.



LOS DATOS

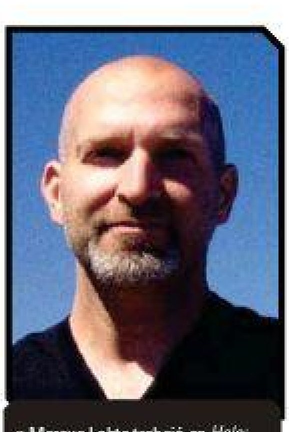
» **COMPAÑÍA:** MICROSOFT
» **DESARROLLADORA:** BUNGIE
» **LANZAMIENTO:** 2001
» **PLATAFORMA:** XBOX
» **GÉNERO:** ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA

Cuando piensas en *Halo* vienen a tu mente un FPS multijugador y la importancia de la narrativa en la campaña del juego - ambos, dos conceptos muy modernos-. De hecho la serie modernizó el género, dando pie a cambios radicales en el acercamiento de otras franquicias rivales. Cuando un juego es tan notorio por ser tan 'moderno', tan 'fresco', es fácil olvidar lo viejo que es en realidad. El primer *Halo* se lanzó hace 13 años, así que vamos a echar la vista atrás para ver como consiguió revolucionar un género.

La ironía es que *Halo* no nació con la intención de innovar como juego de acción. De hecho, ni siquierá dio sus primeros pasos como un título en primera persona. "Estuvimos en pre-producción durante más de dos años, empezando en 1999," comenta Marcus Lehto, director de arte en *Halo: Combat Evolved* y único desarrollador que empezó a trabajar en el juego junto al co-fundador de Bungie, Jason Jones. Los primeros momentos de *Halo* fueron haciendo uso del motor de *Myth: The Fallen Lord*'s engine y se trataba de un juego de exploración en mundo abierto. Mundos grandes, enormes. bloques de islas a las que podías viajar. Se veía desde arriba al estilo *Commando*, 'lidera tus tropas desde el cielo." Aunque Bungie ya le había hincado el diente tanto a los juegos de estrategia en tiempo real como a los FPS con *Myth* (1997) y *Marathon* (1993), respectivamente, seguía tratándose de una desarrolladora pequeña. Y a pesar de ello el proyecto se mantenía en secreto, incluso de manera interna. "En aquellos primeros días había mucho secretismo sobre *Halo*," revela Michael Evans, que más tarde se convertiría en el diseñador jefe del multjugador de *Halo*, tras lanzar *Oni*. "No recuerdo haber visto nunca una versión interna de la versión en tercera persona o de estrategia del juego. Recuerdo jugar una versión temprana del multijugador, que estaba en pañales. Ni siquiera recuerdo si había algún modo de juego por aquel entonces. Un detalle curioso es que había una versión en la que la cabeza de un diseñador era mucho más grande, para hacer más fácil hacer el headshot.

Para cuando el equipo de *Halo* creció, lo que fue evidente era la conexión entre el jugador, el mundo y cómo se supone debía ser explorado. Las sensaciones de apertura y libertad fueron conceptos básicos del juego desde el principio, y la vista cenital no iba a funcionar. "Así que cambiamos parte del prototipo del juego en un juego de acción en tercera persona," señala Marcus, "y se quedó como juego en tercera persona durante un tiempo. Era bastante interesante, incluso entonces, pero resultaba bastante evidente que el tipo de control y de conexión que necesitábamos desde la perspectiva del jugador tenía que ser en primera persona."

Fue por aquel entonces que Microsoft empezo a involucrarse en *Halo*. Microsoft se estaba preparando para el debut de su primera consola y necesitaba juegos. Curiosamente, *Halo* estaba previsto para PC y Mac simultáneamente - un hecho que había sido muy importante para Apple y su acercamiento a los videojuegos cuando Steve Jobs lo anunció en la conferencia Macworld de 1999. Sin embargo, Microsoft estaba tan interesada en *Halo*, tan segura de la importancia que tendría para su consola novata que compraron Bungie en junio de 2000. "Creo



» Marcus Lehto trabajó en *Halo: Combat Evolved* como director de arte. Ahora trabaja en V1 Interactive.



» [Xbox] La historia del anillo Halo y su propósito final es sorprendentemente interesante, creciendo por el misterio del Pacto, los Forerunner y su imaginería religiosa.





» [Xbox] La batalla inicial de El Cartógrafo Silencioso sigue siendo muy recordada y destaca como un momento capaz de encapsular una sensación de pánico, excitación y prisa pocas veces vista.



» [Xbox] *Halo* no fue el primer juego con enemigos únicos que luchaban de manera dinámica, pero la forma en que reaccionaban en función de nuestras acciones sí lo era.

> **"Halo tenía perspectiva cenital, a lo Commando, 'lidera tus tropas desde el cielo'"**
> Marcus Lehto

HACIENDO AL MAESTRO

Marcus Lehto sobre la evolución de este icono del videojuego

"Sufrió varios cambios en sus primeros días," dice Marcus Lehto del diseño del Jefe Maestro. "Creé al Jefe Maestro, los Warthogs, el Pelican, el anillo Halo, todo. Fue muy divertido, al principio, crear todas estas cosas que se convertirían en símbolos icónicos del universo." John-117, para hablar de él usando su nombre real, nació bajo el ideal de ser un súper soldado, incluso cuando *Halo* era un juego de estrategia en tiempo real. Marcus le describe siendo originalmente poco más que un personaje con armadura que "no tenía ninguna personalidad". Entonces el Jefe Maestro se convirtió en un personaje más al estilo anime, pero incluso entonces era demasiado esbelto, femenino. Marcus decidió "combinar un ser humano con un tanque". La armadura creció, el casco se hizo más importante para el diseño y el resultado fue un Jefe mucho más cercano a lo que conocemos. "Quieres hacer algo con lo que los jugadores conecten," dice, "y cuando funciona, hay cierta sensación de incredulidad al jugar con él."

que, por lo general, solo queríamos hacer juegos," recuerda Michael, "y Xbox era algo emocionante para los desarrolladores de juegos para PC. Hubo gente que se fue y otros que Microsoft decidió no contratar - a veces sin razón, yo creo-. Tras el trato con Microsoft, los equipos de *Myth* y *Halo* se mudaron a Redmond. "Aunque la adquisición era atractiva para Bungie, nadie pudo preveer el efecto que tendría en la estética de *Halo* – un factor que se convertiría en clase para su diseño-. "Microsoft movió todo de Chicago al Pacífico noreste, al área de Seattle," añade Marcus. "Nos llamó la atención la belleza de la Cordillera de las Cascadas, el océano, toda la península para explorar... Y eso afectó en gran medida a los paisajes de *Halo*: los valores de la exploración, las paredes de los acantilados, las grandes cascadas y todas esas cosas." El cambio de escenario también influyó en la libertad de exploración del juego. "Sentíamos que se ofrecía una sensación de libertad única al jugador. Ponerles en lo que es el equivalente a un parque natural, a todos los efectos, y permitirles moverse libres y explorar esta maravilla natural que era el mundo de *Halo*."



» [Xbox] El Warthog es quizás uno de los vehículos más icónicos del videojuego, con su manejo salvaje, 'responsable' de muchos momentos épicos.

Esta libertad afecta profundamente a la jugabilidad, tanto como su diseño visual," dice Jaime Griesemer, uno de los diseñadores clave.. "Creo que los entornos abiertos llegaron antes que el diseño de disparos con libertad, si es que eso tiene sentido. Por tanto, teníamos estos entornos que queríamos crear, con múltiples caminos y áreas abiertas -que haríamos por primera vez en un juego de acción- y teníamos que ver lo que suponía para nuestro diseño de misiones. No salió de la manera contraria, 'oh, queremos tener estar misiones abiertas en las que puedas hacer las cosas en cualquier orden'. Era forzado por el hecho de que teníamos este entorno y no podíamos restringir el orden en el que avanzabas, por lo que solo quedaba hacer que funcionara."


» [Xbox] Todas las armas tienen sus pros y sus contras. Un equilibrio necesario si se va a tener solo dos armas.

Este sentido de la escala y exploración fue casi como una revelación para el género, que hasta entonces estaba compuesto por juegos en los que ibas de habitación en habitación, matando enemigos, o siendo más lineales, con juegos de acción pasilleros como *GoldenEye 64* o *Medal Of Honor*. Como resultado, el nombre del juego era importante. Fue Microsoft quien añadío más tarde la coletilla 'Combat Evolved' a *Halo* como parte de las decisiones de marketing que trataban de diferenciarlo de otros shooters militares de aquellos tiempos, un tema que era cada vez más popular en PlayStation.

Es difícil adivinar si parte del éxito se debió a este ejercicio de marketing, pero sí que es más fácil atisbar la repercusión de esta jugabilidad abierta y libre en el éxito de *Halo* - era algo completamente nuevo -. Por supuesto, junto a sus entornos más abiertos y su diseño jugable, llegaron otros problemas, como el poder crear enemigos capaces de aguantar tal número de acciones potenciales. "No podíamos scriptar una IA que fuera funcional y reaccionara a las distintas situaciones de combate que el jugador planteara en este entorno abierto," dice Jaime, añadiendo que Bungie tuvo que "escribir una IA que fuera capaz de lidiar con todas las situaciones posibles".

La incorporación de los escudos de regeneración también fue una novedad en el género -una característica que desgraciadamente se nos ha ido de las manos en los juegos de acción modernos, en los que pasamos más tiempo cubriéndonos, esperando tras un muro, que jugando. Luego, estaba el límite de solo dos armas, lo que sumado a la jugabilidad abierta, hacía que se añadiera un elemento estratégico. "Creo que la meta principal con el Jefe como personaje fue que casi siempre pudiera recurrir a las herramientas a su alcance para superar los objetivos," dice Jaime. "Por lo que no siempre podrías elegir el arma que vas a tener, ni el vehículo que vas a conducir, pero el Jefe es tan increíblemente competente que podrá utilizar cualquier herramienta a su alcance para superar los combates a los que se enfrente." Lo que es

AGENTE DE CAMBIO ¿Qué distingue a Halo de todo lo demás?



ENTORNOS ABIERTOS

■ La libertad que concede *Halo: Combat Evolved* en sus combates fue su concepto básico. Por primera vez, Bungie tenía suficiente potencia para crear tal sensación de exploración en un shooter, siendo el pilar central sobre el que se construyó el resto del juego.



ARMAMENTO LIMITADO

■ Por aquellos tiempos era común que, en los FPS, las armas se fueran sumando a nuestro arsenal. Junto a sus escenarios abiertos, *Halo* también introdujo un elemento estratégico en los combates, limitando las armas del Jefe Maestro a solo dos a la vez.



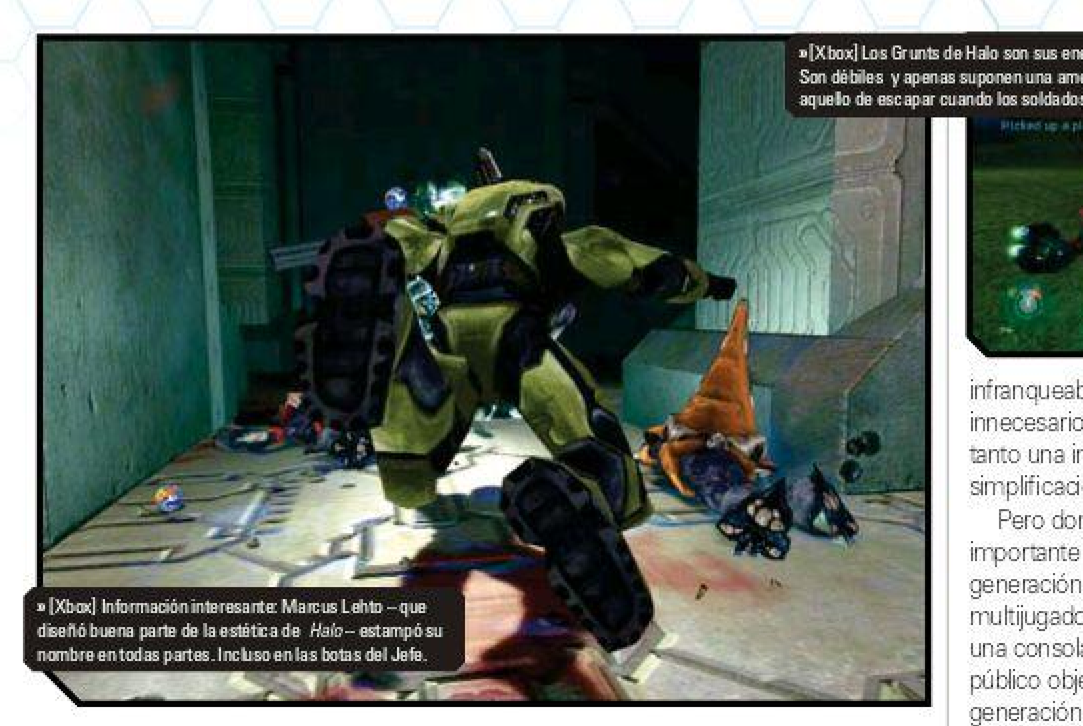
ESCUDO DE REGENERACIÓN

■ El escudo regenerador del Jefe Maestro no parece un concepto inusual hoy en día, pero *Halo* fue el primer juego de su género en utilizarlo, y cambió por completo la forma en que se jugaba no solo a *Halo*, sino también a los juegos de acción que estaban aún por venir.



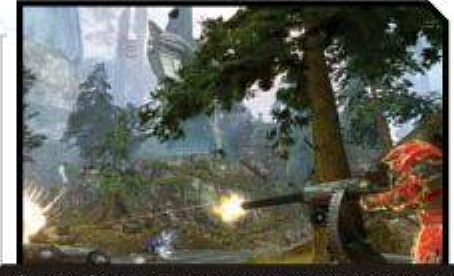
MULTIJUGADOR EN CONSOLA

■ Aunque Microsoft siguió empujando en este aspecto en los años siguientes, la popularidad del multijugador de *Halo* -incluso sin que existiera aún Xbox Live– sentó un precedente de lo que se necesitaba hacer en este sentido.



» [Xbox] Información interesante: Marcus Lehto – que diseñó buena parte de la estética de *Halo* – estampó su nombre en todas partes. Incluso en las botas del Jefe.

» [Xbox] Los Grunts de Halo son sus enemigos más memorables. Son débiles y apenas suponen una amenaza, pero adorables por aquello de escapar cuando los soldados más grandes caen.



» [Xbox 360] Se lanzó una revisión en HD en 2011, y está incluida en el recopilatorio *Master Chief Collection* para Xbox One.

> **“Creo que Halo no era tanto una innovación para los FPS, sino más una simplificación y purificación del género.”**
> Jaime Griesemer

interesante es como esta decisión de diseño se debía en buena medida a las restricciones de trasladarse de PC a consolas, ya que era una cuestión de la jugabilidad: “No tienes teclas para cambiar entre las armas, como mucho tienes un botón, por lo que tuvimos que limitar el número de opciones disponibles. Otro detalle con el que teníamos que lidiar en ese momento era la falta de memoria, por lo que si te dejábamos cambiar entre 10 armas diferentes, lo que pasaría es que elegirías una que no estaba preparada en la memoria y podrías sacarla durante un tercio de segundo.”

El cambio de PC a Xbox fue complicado. Pasar de un mundo repleto de posibilidades -al menos a nivel técnico- a uno que necesitaba que nos adaptáramos a diversas restricciones y barreras. De muchas maneras, Jaime cree que esto fue bueno para *Halo* a largo plazo, ya que obligó a Bungie a pensar en el diseño del juego en lugar de simplemente expandir lo que se había hecho antes. “Cuando no tienes restricciones externas -y el PC es ese tipo de plataforma- solo añades,” dice Jaime. “Construyes sobre lo que había antes. Haces lo mismo que hiciste la última vez, sumando un poco, sin tener nunca que cortar, limitar o restringir lo que quieres hacer. Y muchas de las mejores ideas de diseño aparecen cuando te enfrentas a estos límites infranqueables. Permite liberarte de lo innecesario. Y creo que *Halo* no fue tanto una innovación para FPS, sino una simplificación o purificación del género.”

Pero donde *Halo* fue realmente importante -al menos para una generación de jugadores- fue en su multijugador. Microsoft había diseñado una consola mirando al futuro,. Su público objetivo era la cada vez mayor generación de usuarios conectados, siendo *Halo* el juego que iba a ser el pilar central de la experiencia, por su multijugador. Xbox Live no se lanzó con la consola, ni tampoco el multijugador en línea para el que el juego se había creado. “Había ciertos conflictos políticos sobre el funcionamiento de red de *Halo* por aquel entonces,” dice Michael. “Un pequeño grupo de personajes en el lado de Xbox pensó que no era una buena idea tener juegos online antes de que hubiera Xbox Live. Después se quería apoyar unicamente las conexiones automáticas -tú serías el servidor si no había nadie en la red y si lo había, te unirías automáticamente. Pensábamos que el juego funcionaría muy bien en los dormitorios de las universidades.” Y así fue. La decisión de permitir conexión LAN hizo que *Halo* destacara, especialmente entre estudiantes. Sony había sacado las consolas fuera de los dormitorios, hasta los salones, y Microsoft junto a Bungie, también compartían esa idea. Horas y horas juego dedicadas a las partidas a muerte o junto a un compañero en el cooperativo consiguieron que ponerse a la cabeza de este nuevo tipo de juegos. Michael admite que buena parte del contenido asociado al multijugador original de *Halo* fue trabajo externo, incluyendo a Chris Carney, que aún hoy en día trabaja en Bungie. Mientras los diseñadores internos se dedicaban a los mapas y a la creación de modos de juego, la mayor parte del multijugador se hizo fuera del estudio. La base era claramente su sólida jugabilidad y un gunplay pulido, pero quedó claro poco después del lanzamiento de *Halo* que esta parte de la producción iba a ser su legado. “Creo que eramos auténticos creyentes,” dice Michael, diciendo que todo el equipo sabía que habían creado algo muy especial. “El largo recorrido del legado del juego ha sido una sorpresa agradable también,” añade. Y aunque no hay dudas de que fue una sorpresa para la gente que trabajó en ello, echando la vista atrás a la escala y magnitud de *Halo*, es fácil comprender su impacto ✱



MADE IN BUNGIE

MARATHON
SISTEMA: MAC, PC
AÑO: 1993

MYTH: THE FALLEN LORD
SISTEMA: MAC, PC
AÑO: 1997

ONI (EN PANTALLA)
SISTEMA: MAC, PC, PS2
AÑO: 2001



IA ADAPTATIVA

■ Aunque Bungie no es el primer desarrollador al que hay que alabar por su inteligencia artificial, merece un reconocimiento por conseguir crear un amplio rango de rutinas enemigas y aliadas que funcionaran bien tanto a pequeña como a gran escala y en entornos abiertos.



AÑADIR UNA HISTORIA

■ El mundo que se creó para *Halo* tiene un lore rico, pero la forma en que se cuenta entre combates -más que las largas escenas entre niveles – ayudan a unir los distintos capítulos de la historia de una forma que pocos juegos habían conseguido hasta entonces.



CONTROLES DE CONSOLA

■ Los FPS no eran tan habituales en consolas como lo eran en PC, y cuando llegaba algún juego de este tipo había problema (como la retícula separada de *GoldenEye*). *Halo* se diseñó con el mando en mente, y cambió la forma en que estos juegos se jugaban en consola.

TOP 25 AMIGA 500

READERS' CHOICE

Con miles de juegos lanzados para Amiga, cualquier título que llegue a un top 25 debe, sin duda, ser muy especial. Comprobémoslo.



Datastorm

■ VISIONARY DESIGN TECHNOLOGIES

■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

25 **Este clon de *Defender*** puede que no sea especialmente original, pero tiene una velocidad fluida y trepidante y una ejecución impecable. Ejércitos de enemigos se lanzan hacia ti mientras te desplazas por un paraje de scroll horizontal en busca de ocho pods, y a menos que tengas reflejos propios de superhéroe para evitarlos y atomizarlos, la muerte desintegrado en miles de píxeles de colores es inevitable. *Datastorm* exprimió al máximo la tecnología del Amiga.

Populous II: Trials Of The Olympian Gods

■ BULLFROG

■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** SIMULADOR DE DIOS

24 **Algunos dirán que** *Populous II* es un juego clásico solo si se le relaciona con el original, pero lo cierto es que su lanzamiento en 1991 llegó durante la edad dorada de los simuladores de dios. Esta secuela directa no se distanció demasiado de su debut dos años antes, pero el hecho de saber respetar la mecánica expandiéndola también con nuevas opciones dio pie a un majestuoso juego de ajedrez místico con gran rejugabilidad. Al séptimo día descansó y jugó a *Populous II* porque vio que era bueno, dicen los escritos.



Una secuela con un giro único que no se conforma con ser una mera continuacion sin ideas.
Katzkatz



It Came From The Desert

■ CINEMAWARE

■ **AÑO:** 1989 ■ **GÉNERO:** ACCION-AVENTURA

23 **Indudablemente inspirado por** las maravillosas películas de serie B de insectos gigantes de los años cincuenta, *It Came From The Desert* es pura gloria al estilo Cinemaware, con elementos de estrategia, aventura gráfica y acción arcade. Esto era lo más cercano a una película interactiva que había en 1989, con sus veinte escenarios y su exigencia de largas sesiones de juego continuado para ir avanzando





Me encantaron *Captive* y *Eye Of The Beholder*, pero *Hired Guns* los superaba en términos de atmósfera.
U-1

Hired Guns

DMA DESIGN

AÑO: 1993 **GÉNERO:** RPG

22 **Con una extensión** de cinco discos, *Hired Guns* era un juego enorme y ambicioso. DMA Design se había ganado una sólida reputación como creadora de shooters con scroll (y *Lemmings*, por supuesto), pero en *Hired Guns* fue capaz de combinar shoot-'em-up y RPG, saciando las necesidades de dos tipos de jugadores. La muerte acechaba tras cada rincón de este juego, y sus 19 niveles en 3D estaban repletos de enemigos con total libertad de movimientos. Aunque compartía similitudes con *Dungeon Master* y *Captive*, se reveló como un juego revolucionario; la pantalla estaba dividida en cuatro, lo que permitía mostrar otras tantas perspectivas y movimientos separados, algo inaudito hasta el momento. El juego también disfrutaba de gráficos asombrosos y un sonido increíble. No es de extrañar que crítica y jugadores aclamaran el resultado, catalogándolo en algunos casos de clásico instantáneo.

Wings Of Fury

UNLIMITED SOFTWARE

AÑO: 1990 **GÉNERO:** ACTION

21 ***Wings Of Fury*** fue famoso por su mezcla de simulación y acción en 8 bits, y fue bandera del Apple II. Tres años después, se portó a varias máquinas incluyendo el Amiga, pero fue recibido con opiniones divididas. Es fácil ver por qué: *Fury* tenía una curva de dificultad más próxima al realismo de un simulador: hacer aterrizar al avión por primera vez era una locura. Los veloces avances de los juegos de la época también hicieron que los monísimos gráficos de dibujo animado de *Fury* quedaran caducos instantáneamente, sobre todo teniendo en cuenta que cosas como *Shadow Of The Beast* estaba haciendo estallar cabezas de usuarios en la época. Pero la mecánica de *Fury*, aunque repetitiva, ha soportado bien el paso del tiempo. Las misiones de vuelo de la IIGM enfrentando a los jugadores a las fuerzas japonesas, eran estupendas, y gustó a los jugadores de reflejos más rápidos.



Dungeon Master

FTL GAMES

AÑO: 1987 **GÉNERO:** RPG



19 **Lanzado en su** inicio como un juego solo para 1.024K, este port largamente esperado del clásico de Atari ST voló de las tiendas. *Dungeon Master* era un RPG en tiempo real controlado con ratón, con 14 imaginativos niveles y un catálogo de sonidos escalofriantes para alertar de enemigos.

The Settlers

BLUE-BYTE SOFTWARE

AÑO: 1993 **GÉNERO:** ESTRATEGIA EN T. REAL



18 **No siempre es** sencillo inyectar personalidad a personajes gráficamente minúsculos, pero *The Settlers* lo clavó. Con la misión de construir y regir una conflictiva ciudad, el juego se ponía a medio camino entre *Populous* y *Sim City*, creando una mezcla maravillosamente accesible.

Stunt Car Racer

MICROSTYLE

AÑO: 1989 **GÉNERO:** CONDUCCIÓN



17 **Con visión desde** la cabina de piloto de un supercoche con motor metálico y enormes neumáticos a la vista, *Stunt Car Racer* estaba lleno de circuitos difíciles y llenos de abismos que te mantenían agarrado al joystick dando grititos. Geoff Crammond se hizo con él un nombre en el medio.

Rainbow Islands

TAITO

AÑO: 1990 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

16 **Es imposible hacer** una monería más impresionante que esta extraordinaria conversión del arcade original de Taito. Una auténtica orgía de arcoíris que aplastan enemigos y que consiguió, con su colorido y fidelidad al mítico original, llegar al número uno del Top de *Amiga Power*.

Hunter

TAITO

AÑO: 1995 **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP



15 **Este hito en** 3D de Activision, pese a su crudeza gráfica, permitió a los jugadores deambular por un mundo digital, disparando a gente y conduciendo más de quince vehículos que podían acabar haciendo trizas. Suena a *GTA*, y de hecho, este juego se considera uno de sus mejores precedentes.

Lotus Esprit Turbo Challenge

MAGNETIC FIELDS

AÑO: 1990 GÉNERO: CARRERAS

20 **De todas las** versiones de *Lotus Esprit Turbo Challenge*, la de Amiga destacó frente al resto, en parte porque tenía más circuitos que las demás (32 en total), pero también porque tenía los mejores gráficos con diferencia. Tenía detalles fabulosos, como las luces de freno, la increíble velocidad y un sonido que, sumado a la precisión de los controles, los 19 corredores rivales y la obligatoriedad de acabar en la mitad superior de la tabla para progresar, daba pie a carreras excitantes y tremendas. El juego se convirtió en un hito de los juegos de conducción para Amiga, consideración a la que ayudaron la gran cantidad de ideas revolucionarias que exhibía, como las paradas en boxes, dos tipos distintos de control con el joystick y la posibilidad de usar ratón. Para muchos, la clave estuvo en la acción a pantalla partida que permitía juego simultáneo de dos personas sin ralentizaciones aparentes. Era algo decepcionante que las partidas para un jugador no fueran a pantalla completa, pero este género era una novedad para Gremlin, que aprendieron rápido, ya que este problema se corrigió en la secuela. Animados por el éxito, Gremlin lanzó otros juegos de conducción como *Super Cars* o el *World Championship Racing* de Nigel Mansell.

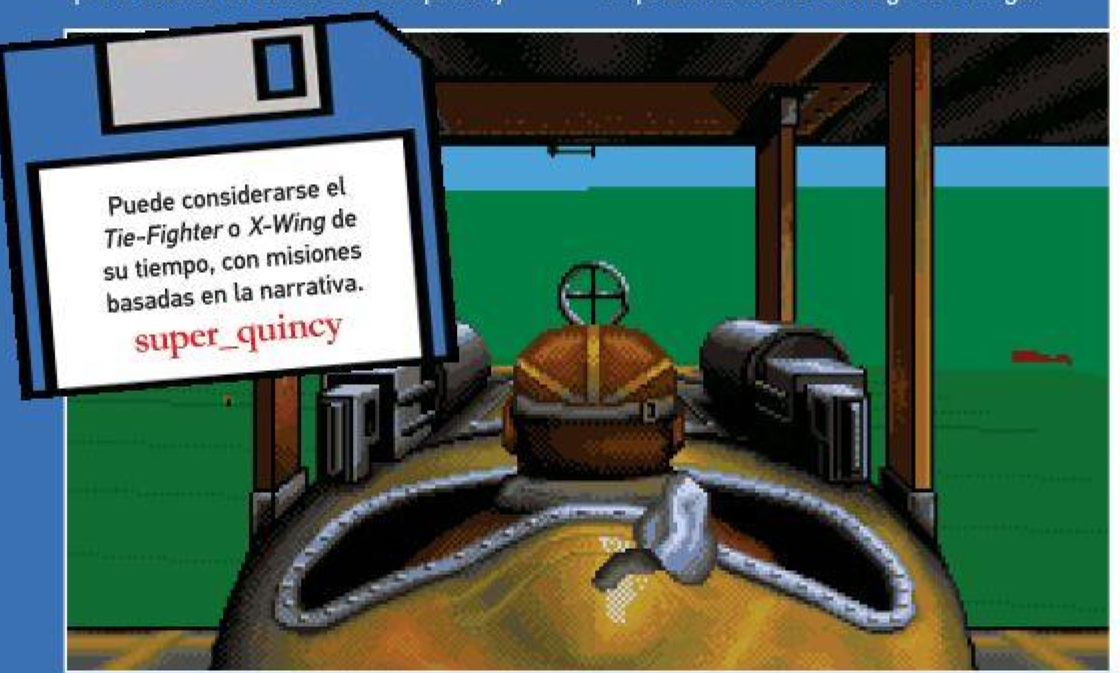


"Fue bueno que el Amiga no fuera realmente una máquina con gráficos 3D. Eso nos obligaba a centrarnos en una sola ruta gráfica"
Shaun Southern, programador de Lotus Esprit Turbo Challenge.

Wings

■ CINEMAWARE ■ **AÑO:** 1990
■ **GÉNERO:** SIMULADOR DE VUELO, CINE INTERACTIVO

14 **Ahora que han** conseguido poner en pie un Kickstarter, Cinemaware se puede permitir lanzar una versión remasterizada de este clásico de las películas interactivas. Debido a que, en su día, el juego fue muy pirateado, la compañía merece esa inyección extra de efectivo aprovechando que el clásico es bastante intemporal (y que la remasterización respeta su mecánica tradicional). En esta nueva versión los jugadores serán puestos a los mandos de un biplano SE5 durante la Primera Guerra Mundial. *Wings* exigía completar más de 230 misiones que se extendían a lo largo de un periodo de dos años. En él había peleas aéreas espectaculares, una ambientación histórica con montones de datos que daban contexto a los combates y aunque en ese aspecto el juego podía ponerse pesado, el conjunto tenía un diseño exquisito y es un imprescindible del catálogo de Amiga.





Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

■ LUCASARTS ■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA

13 **Tras el éxito del** debut de LucasArts dentro del género de las aventuras point-and-click piratiles, una secuela era inevitable, y el director Ron Gilbert se aseguró de que ningún comprador de *Monkey Island 2* quedara decepcionado. La gran cantidad de diskettes que soportaban el juego eran suficientes para pasmar a cuaquier jugador, y eso era solo el principio: Guybrush tenía más vello facial, los gráficos eran más detallados y el humor era más idiota (el ejemplo clásico es el final, que cabreó a más de un jugador en su momento). Y del mismo modo que Guybrush encontraba el esquivo tesoro, los jugadores podían escoger por primera vez en una aventura point-and-click entre dos niveles de dificultad. Otra novedad: el innovador sistema de sonido de LucasArts iMuse.

The Chaos Engine

■ THE BITMAP BROTHERS
■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

12 **The Bitmap Brothers** han estado dejando su huella en el Amiga (y el Atari ST) desde 1987, e inspirándose en una novela de William Gibson y Bruce Sterling titulada *La máquina diferencial*, programaron *The Chaos Engine*, un buen ejemplo de sus últimos trabajos. Los jugadores entraban a formar parte de un grupo de seis mercenarios que tenían que poner orden en un follón organizado por un viajero en el tiempo que, náufrago a finales del siglo XVII en una Inglaterra steampunk, ha introducido nueva tecnología antes de su tiempo y ha reescrito la historia. El resultado es un original run-and-gun desplegado a lo largo de cuatro mundos distintos, adornado con elementos de puzle, llaves doradas que abren habitaciones secretas, dinamita y puentes que aparecen y desaparecen. Como siempre con los Bitmap, gráficos claros y estilosos y mecánica adictiva y accesible.



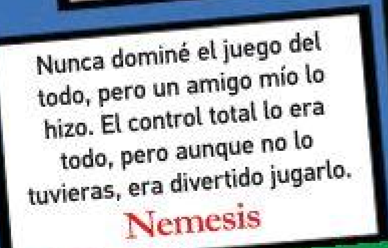
Super Cars II

■ MAGNETIC FIELDS
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** RACING

11 **Aunque Magnetic Fields** habían demostrado su sobrada capacidad para hacer un juego de conducción estilo 3D con *Lotus Esprit Turbo Challenge* (revelándose de paso como uno de los mejores estudios especializados en títulos de carreras), el lanzamiento el mismo año del cenital *Super Cars* atrajo mucha más atención. *Super Cars II* era, por tanto, inevitable, y aunque su perspectiva a vista de pájaro estaba un poco anticuada, no solo retuvo a los fans del primer juego sino que sumó unos cuantos más. Sus gráficos sencillos pero elegantes, increíble sonido, armamento, velocidad y el acento, por encima de todo, en la diversión descerebrada, hicieron de él una compra obligatoria para todos los propietarios de un Amiga aunque tuvieran el juego previo. En parte, gracias a su pantalla partida para dos jugadores, tres niveles de dificultad y siete circuitos. Los extraños minijuegos de preguntas y respuestas entre carreras en las que el jugador tenía que responder a interrogatorios de distintos organismos oficiales también llamaron la atención. Las respuestas correctas a las absurdas preguntas daban beneficios en la pista.







Nunca dominé el juego del todo, pero un amigo mío lo hizo. El control total lo era todo, pero aunque no lo tuvieras, era divertido jugarlo.

Nemesis

Kick Off 2

DINO DINI

AÑO: 1990 **GÉNERO:** DEPORTES

10 **El primer *Kick Off*** dividió al público tras su lanzamiento en 1989, así que no es sorprendente que sea su secuela, superior en todo caso, la que esté mejor considerada (aún siendo peor que *Sensible Soccer*, su principal rival futbolero a principios de los noventa). Aquí había que tener paciencia hasta hacerse con el juego, pero invirtiendo algo de tiempo en aprender los controles o entender que la pelota no se quedaba pegada a los pies de los jugadores (algo que, en cualquier caso, estaba claro desde el primer momento), la insistencia acababa compensando. Si tenías un amigo que hubiera invertido el mismo tiempo en el juego, una partida a dobles era una experiencia muy satisfactoria, aunque esa experiencia no cambiara demasiado de las que se podían tener con el primer juego. Como interesante extra, un adaptador permitía la participación de tres o cuatro jugadores en parejas dentro del mismo equipo. Esto último no funcionaba quizás tan bien como a Dino Dini le habría gustado, pero el esfuerzo era de agradecer. Y en cualquier caso, eventos como la muerte súbita por penalties garantizaban nervios y tensión sin igual.

A veces parecía que Dini había metido en el juego todo lo que había podido. Los jugadores tenían un gran control sobre los partidos y podían establecer límites de tiempo, habilidad de los contrarios y tácticas. Incluso podían diseñar la equipación. Había ocho equipos internacionales que podían participar en ligas o copas. Y aunque *Kick Off 2* no tenía ninguna intención de ser extremadamente realista (para empezar, no había fuera de juego), los partidos eran una especie de versión frenética de un enfrentamiento real. El énfasis estaba en mantener la posesión, lo que se conseguía haciendo pases continuamente y adentrándose en posiciones favorables. El resultado fue muy popular, y muchos lo consideran el mejor juego de Dino Dini.



MicroProse Formula One Grand Prix

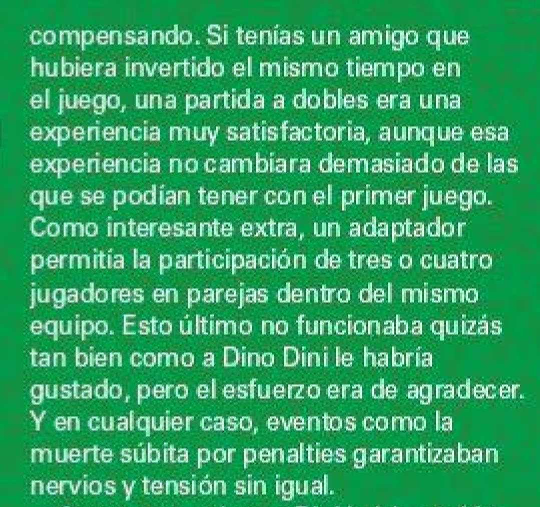
MICROPROSE

AÑO: 1992 **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

9 **Con Gremlin/Magnetic Fields** adentrándose en la acción arcade, MicroProse escogió por aproximarse de forma realista a la conducción. Geoff Crammond pasó meses estudiando el aspecto y sensación de conducir en 16 circuitos reales y la mecánica de los bólidos de F1. El resultado fue una impresionante réplica de las competiciones de Formula 1 que funcionaba a velocidad infernal. A diferencia de *Lotus Esprit Turbo Challenge*, los coches recibían daños que afectaban a la carrera, y las modificaciones cambiaban la conducción. El nivel de detalle y el sistema de clasificación en las carreras eran la guinda.







Su estructura de finales abiertos y no linealidad me asombraron en su día.

mrpranny

Turrican II: The Final Fight

FACTOR 5

AÑO: 1991 **GÉNERO:** SHOOT-'EM-UP

8 **"Vasto" es una palabra** usada a menudo para describir juegos extensos, pero pocos como *Turrican II* tan merecedores de esa descripción. Inspirado en los shoot-'em-ups clásicos, *Turrican II* tenía 1500 pantallas divididas en 12 niveles de scroll multidireccional, cada uno de ellos repleto de plataformas ocultas, trampas y power-ups. Para mantener el interés de los jugadores (el juego era difícil como un demonio), los cinco mundos de los que constaba el juego eran muy distintos entre sí. Eso ayudaba a que los jugadores escogieran su estrategia: o pegar tiros a lo loco o una aproximación más sigilosa y conservadora. Mientras encontrara la salida dentro del límite de tiempo, la elección era del jugador. El sueño de los aficionados a dibujar mapas de los juegos.

Sensible Soccer

SENSIBLE SOFTWARE

AÑO: 1992 **GÉNERO:** DEPORTE

7 **A principios de** los noventa, la moda de los juegos de fútbol había pasado a una aproximación cenital al deporte gracias al éxito de *Microprose Soccer* y *Kick Off*. No importaba que no fueran realistas, solo que eran muy divertidos. Percatándose de ello, Sensible Software (que habían creado *Microprose Soccer* y eran ávidos jugadores de *Kick Off*) cogieron los sprites de *Mega-Lo-Mania*, los pusieron a patear balones y obtuvieron como resultado *Sensible Soccer*. Con un sistema de control de un solo botón, una pelota que no se quedaba pegada a los pies de los jugadores, una persectiva cenital que permitía una visión perfecta del campo, nueve torneos, 98 ligas y competiciones y la posibilidad de controlar peso y potencia, *Sensi* era un juego de pura habilidad. En su primera semana en las tiendas vendió 43.000 copias.





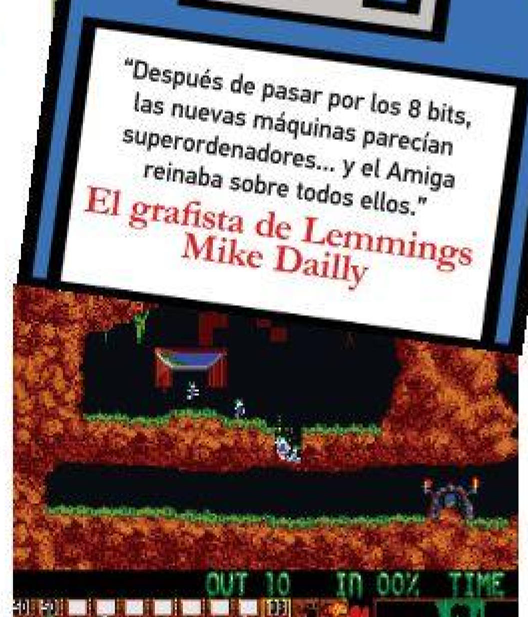
"*Frontier* fue especial para mí porque me permitió ampliar todo lo que era *Elite*, sumándole una galaxia y la ambientación en la Guerra Fría"
El co-creador de Elite David Braben

Frontier: Elite II

■ FRONTIER DEVELOPMENTS
■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** COMERCIO ESPACIAL

6 ***Elite* era un** clásico de 8 bits de comercio intergaláctico que se suele encaramar con facilidad a los puestos más altos de los tops de los mejores videojuegos de la historia, y su secuela de 16 bits, nueve años posterior, conquistó a los usuarios de Amiga. Tenía un escenario gigantesco, imposible de abarcar en su totalidad dado que cada uno de los mil millones de sistemas planetarios a disposición del jugador tenía una extensión de 1'95 años luz de diámetro. Su mecánica abierta era su gran atractivo, llevando al ya impresionante juego original mucho más allá gracias al progreso tecnológico. Tenía bugs y caídas locas en el frame rate, pero sus coloristas gráficos poligonales y tremendas batallas le daban una profundidad pocas veces vista.

"Después de pasar por los 8 bits, las nuevas máquinas parecían superordenadores... y el Amiga reinaba sobre todos ellos."
El grafista de Lemmings Mike Dailly



Lemmings

■ DMA DESIGN
■ **AÑO:** 1991 ■ **GÉNERO:** PUZZLE

5 **Aunque el Amiga** tenía unos puzles estupendos, pocos igualaron la mezcla de enigmas revientacabezas y arcade de reflejos inmediatos que poseía esta aventura en la que tenías que guiar a los humanoides minúsculos favoritos de toda una generación. El perfecto diseño de *Lemmings* permitía a los jugadores inventar soluciones múltiples para cada enigma, donde además había que sopesar la necesidad de sacrificar lemmings por el bien común... una tarea nada fácil cuando los puñeteros eran tan endiabladamente monos. Los estupendos efectos de sonido (incluyendo el famoso '¡oh no!' de los lemmings explotando en una lluvia de píxeles) también ayudaron a cimentar su popularidad. Vendió unas 55.000 copias en su primer día.

Sensible World Of Soccer

■ SENSIBLE SOFTWARE
■ **AÑO:** 1994 ■ **GÉNERO:** DEPORTES

4 **El cofundador de** Sensible Software Jon Hare se ha quejado a menudo del lujoso y televisivo aspecto de los videojuegos de fútbol actuales. De hecho, aunque la serie FIFA estaba emergiendo por entonces, la opción gráfica en esta secuela de *Sensible Soccer* fue la de plantearlo todo de forma más lujosa y colorista, pero sin pasarse. Más equipos y jugadores, gráficos deliciosamente minúsculos y adorables y un Modo Carrera que permitía a los jugadores dirigir un club a su elección.

Cannon Fodder

■ SENSIBLE SOFTWARE
■ **AÑO:** 1993 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

3 **No hay duda** de que *Cannon Fodder* era un juego violento y complejo, de resultados grandiosos por mucho que sus protagonistas fueran minúsculos. A la vez, *Cannon Fodder* tenía un nivel de madurez y atrevimiento que otros juegos no alcanzaban ni por asomo. Con aquellos soldados gritando agónicamente al morir y un tema de créditos que bramaba 'War! Never been so much fun', estaba claro que sus creadores estaban dispuestos a exhibir una retranca considerable. Por eso, cuando la Legión Británica calificó al juego de "enfermo y desesperado" antes de su lanzamiento, los cachondos de Sensible Software lo pusieron como frase publicitaria en portada. *Cannon Fodder* era una ácida crítica de la guerra en 23 gloriosas misiones.



The Secret Of Monkey Island

■ LUCASFILM GAMES
■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA

2 **No se puede** negar que el impacto de *The Secret Of Monkey Island* fue tremendo, no solo en el género de las aventuras point-and-click, sino en toda la industria del videojuego. Fue el primer juego de su género en tener una banda sonora completa, y el primero en tener una adaptación teatral (en 2005), pero continuaba la tradición de *Maniac Mansion* gracias al éxito de la herramienta SCUMM que los hizo posibles. Los jugadores se olvidaron en parte de la mecánica y se centraron en los hilarantes diálogos, los gráficos y la narrativa. Los duelos de espadas eran batallas de afilado ingenio, y abundaban las referencias maravillosas a aventuras precedentes de Lucas. Ayudó a que los videojuegos llegaran a un público nuevo, más mayoritario. Aprovechemos para recordar que en Amiga hay otras aventuras aparte de las de Lucasfilm Games, como *Space Quest* o *King's Quest*.



Speedball 2: Brutal Deluxe

■ BITMAP BROTHERS ■ **AÑO:** 1990 ■ **GÉNERO:** DEPORTE FUTURISTA

1 **The Bitmap Brothers** se ganaron una buena reputación por producir algunos de los mejores juegos de Amiga, entre los que sin duda está este *Speedball 2: Brutal Deluxe*. El juego es una secuela *de Speedball*, segundo título del estudio londinense, y de nuevo impactó a los jugadores con una mezcla de deportes futuristas y beat-'em-up.

Aunque la mayoría de los juegos de deportes de este tipo se centraban en marcar goles, *Speedball 2* pedía a los jugadores que amasaran la mayor cantidad de puntos posible, lo que suponía una variante con respecto al primer juego. Marcar goles proporcionaba puntos, pero también lo hacía el reto de tumbar a los nueve contrincantes o recoger los ítems que iban apareciendo en el campo de juego. Eso hacía que las partidas fueran violentas y frenéticas, con los jugadores zurrándose durante los noventa segundos que duraba cada tiempo. Era difícil mantener la posesión del balón mucho tiempo así que se solía emplear la estrategia de pasarlo continuamente, muchas veces al azar en una de las ocho direcciones disponibles, y con la esperanza de llegar a algún compañero de equipo.

Para complicar las cosas, The Bitmap Brothers doblaron el tamaño del campo de juego con respecto al precedente. Eso también dificultaba a un equipo el ganar mucha ventaja excesiva ya que ahora había muliplicadores que permitían que un equipo perdedor diera la vuelta al marcador. En los juegos para dos jugadores primaba la estrategia, ya que si un equipo conseguía muchas monedas en la primera mitad, empezaba con ventaja en la segunda. Había que sopesar estrategias, y se descubría que machacar a golpes o a goles no siempre era la táctica más adecuada.

Speedball 2 lo tenía todo. El veloz scroll y las estupendas opciones de gestión de los equipos (asegurándose de que el equipo Brutal Deluxe siempre estaba en forma) estaban a la altura de un sonido increíble que creaba una atmósfera extraordinaria: el público enfervoecido se venía arriba, compraba helados, los jugadores gruñían de dolor y el comentarista convertía todo en un genuíno espectáculo americno de gladiadores.

Y tenía todo el sentido, ya que lo que el juego mostraba era una versión brutal y enloquecida del fútbol americano. Y sabes que un desarrollador ha hecho bien su trabajo cuando juegas a un título ambientado varios años en el futuro y deseas viajar en el tiempo hasta ese punto para comprobar si ese deporte ha trascendido a la vida real. Posiblemente nunca lleguemos a verlo, pero rejugar a este clásico (o a la versión de Tower Studios para smartphone y tablets de 2011) puede proporcionar un subidón de adrenalina casi, casi equivalente.



5 razones grandiosas

- La mecánica (rebotar la pelota contra los muros, nueve jugadores por equipo) le daban profundidad.
- La música era de Nation 12, donde estaba el primer cantante de Ultravox, John Foxx.
- ¿Reglas, qué reglas? En un juego en el que tienes que puntuar todo lo que puedas no te preocupas de eso.
- Era violento. Que sí, que el juego limpio está muy bien, pero el hockey sobre hielo también mola.
- El suave scroll del juego permitía que los jugadores se concentraran en la acción.







ASÍ SE HIZO

MEDAL OF HONOR

Es una de las franquicias más longevas de PlayStation y estuvo avalada por el mismísimo Steven Spielberg. Ed Smith habla con los hombres que demostraron que se podía tratar algo tan serio como la guerra con el mayor de los respetos.

» [PSone] Había gran variedad de armas, y podías recurrir a la indicada en el momento preciso.

» [PSone] Ser alcanzado por un bazooka suponía morir al instante.

» [PSone] MOH no consistía solo en pegar tiros: aquí tenías que infiltrarte, disfrazado en un U-Boat.



» [PSone] Sus creadores otorgaron al juego un ritmo pausado comprado con los FPS actuales.

En el momento en el que se empezó a trabajar en *Medal Of Honor*, ya habían transcurrido 52 años desde la 2ª Guerra Mundial. Las películas más taquilleras eran *Titanic*, *Men in Black* y *El Mundo Perdido*, y las listas de videojuegos estaban dominadas por *Quake* y *GoldenEye 007*. Esto fue antes de *Salvar al Soldado Ryan*, antes de *La Delgada Línea Roja*. Aunque los dramas bélicos estaban a punto de resurgir, en 1997 aún no estaban en boga.

De manera similar, PlayStation aún estaba encontrando su camino. La primera consola de Sony había tenido una tremenda acogida, con 25 millones de consolas vendidas, pero su catálogo estaba dominado por unos pocos géneros. *Tomb Raider* y *FF VII* fueron los mayores éxitos de aquel año, junto a *Tekken*, *GTA* y *PaRappa The Rapper*. Un estudio llamado Insomniac acababa de lanzar su clon de *Doom*, *Disruptor*, pero aparte de eso, el género FPS apenas se estaba abriendo paso en PlayStation.

Así que Dreamworks Interactive, fundada por Steven Spielberg y compuesta de solo 30 personas, afrontaba un gran desafío. No solo querían reintroducir la historia bélica en el mercado mainstream, sino además construir un sofisticado FPS en una plataforma poco habituada al género. Peter Hirschmann, guionista y productor de *Medal Of Honor*, recuerda las primeras etapas de aquel desarrollo.

"El proyecto arrancó oficialmente el 11 de noviembre de 1997, cuando Steven regresó de Europa tras finalizar el rodaje de *Salvar al Soldado Ryan*. Quería contar a una nueva generación lo que supuso la 2ºGM, pero sabía que su película sería demasiado intensa para una audiencia tan joven. Su visión consistía en llegar a los chavales a través del medio al que estaban más habituados: los videojuegos."

"Hoy en día puede parecer ridículo, pero aquella idea provocó bastante controversia en su época, porque suponía crear un FPS que no desplegara armas futuristas ni transcurriera en un distante planeta. Esto fue antes de que la 2ºGM volviera a ser popular entre el público, antes de *Ryan*. Además, solo disponíamos de 2Mb de memoria, así que tuvimos que olvidarnos de ofrecer un contexto más amplio de la 2ºGM, para centrarnos en crear un FPS divertido. La comparación con *Tiburón* puede sonar arriesgada, pero Steven nos dijo que no disponer de un animatrónico del escualo que funcionara bien fue lo que le forzó a ser creativo. Sucedió lo mismo con nuestro equipo."



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLLADOR:** DREAMWORKS INTERACTIVE
» **LANZAMIENTO:** 1999
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION
» **GÉNERO:** FIRST-PERSON SHOOTER

Nadie fue más consciente de ello que Christopher Cross, lead designer de *MOH*. Para recrear algo como *MOH* en PlayStation, él y Lynn Henson tuvieron que recurrir a un sinfín de trucos. "La idea de hacer un FPS en PS era una jodida locura. Hoy en día puedes usar el motor Unreal y contruir un nivel entero tú mismo. Nosotros no tuvimos esa suerte. Debíamos tener cuidado con el número de polígonos que utilizábamos debido a las limitaciones del hardware."

"Un enemigo de *MOH* tenía 200 polígonos. Hoy, ni siquiera un sombrero tiene 200 polígonos. Así que solo podíamos mostrar en pantalla cuatro enemigos a la vez. Tuvimos que trabajar con humo y espejos para que no se vieran las costuras. Hasta ahorramos recursos situando la acción de noche, aunque dado que encarnabas a un oficial de la OSS en misión secreta, esto contribuyó a crear la atmósfera del juego."

No fue el único caso en el que las limitaciones técnicas acabaron por contribuir favorablemente al desarrollo de *MOH*. A medida que que avanzaba el diseño, Christopher, en contraste a su reacción inicial, descubrió que la PSone se adaptaba bien a los FPS.

"El mando con sticks análogicos se anunció antes de que lanzáramos *MOH*, pero decidimos no diseñar el juego alrededor de él porque pensábamos que no todo el mundo lo tendría de inicio, así que nos decantamos por el control con D-pad. Eso dió al juego un ritmo muy deliberado, dejando al jugador tomarse su tiempo para afrontar la manera de acabar con, por ejemplo, los tres enemigos que venían hacia él."

"Además, matar enemigos nunca fue un objetivo del juego, algo que fuera necesario para acabar un nivel. Los juegos modernos son como una galería de tiro, diseñadas para disparar a toda velocidad [...]. *MOH* ofrecía un ritmo de juego mucho más lento. Era algo más íntimo."

Al mismo tiempo que Christopher encontraba la forma de hacer que el hardware de PlayStation se pusiera al servicio de *Medal of Honor*, Peter Hirschman afrontaba la difícil tarea de ▶

» [PSone] Los guionistas recurrieron a la OSS como excusa para llevar al jugador por toda Europa.

DIGNO DE LA MEDALLA AL HONOR

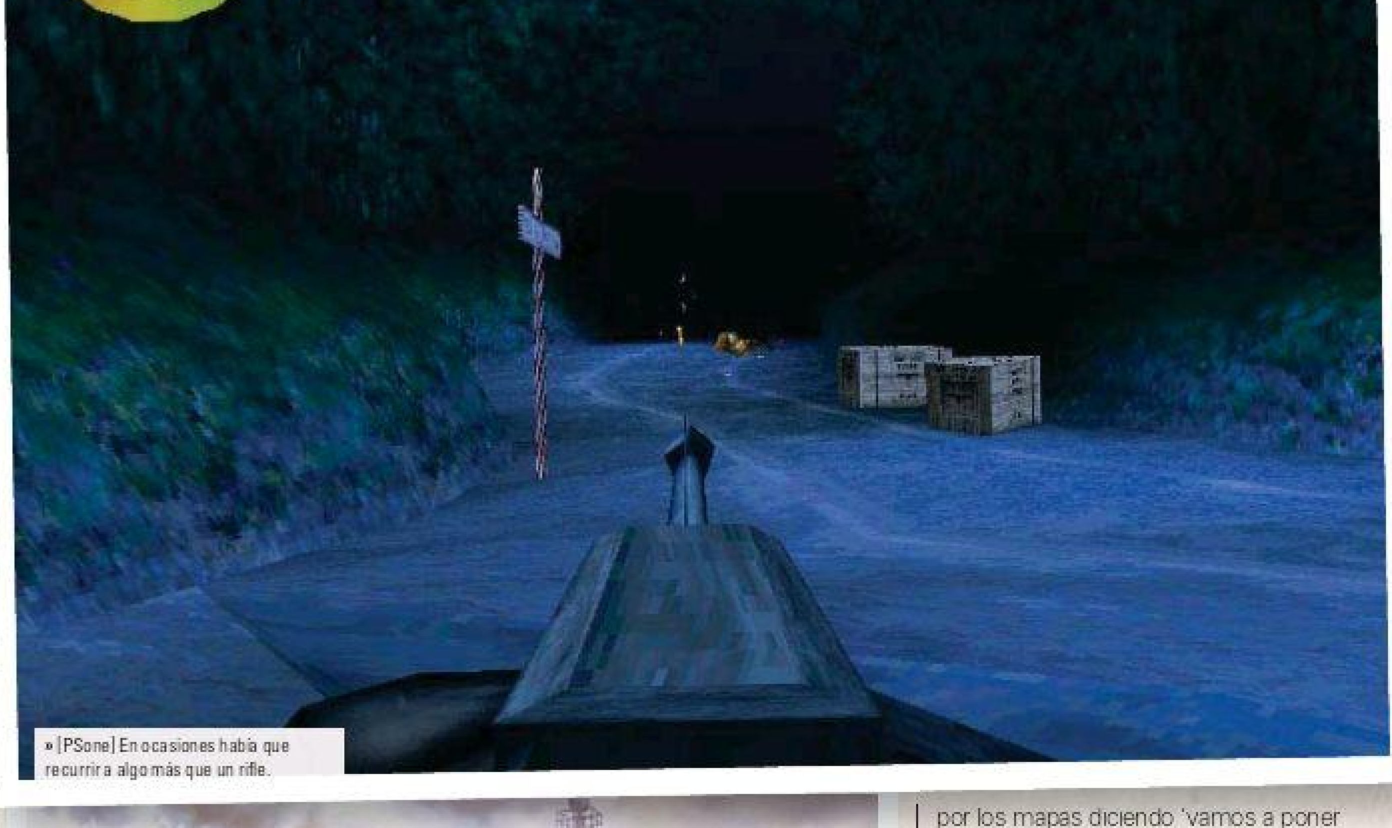
Aunque ahora trabaja para Nexon –la compañía que lanzará lo próximo de Cliff Bleszinki, BlueStreak– Christopher Cross tiene una gran idea para un nuevo MOH:



"Estaría basado en la gente a la que se otorgó la Medalla al Honor, porque algunas de sus historias son impresionantes. Había un tipo, John Robert Fox, que fue testigo del asedio de las tropas alemanas en un pueblo italiano. Solicitó el apoyo de la artillería para detener el avance de la columna alemana, aunque eso implicaba pedir un bombardeo de la artillería sobre su propia posición. Le advirtieron que podría morir, pero les dijo que siguieran adelante con ello, y más tarde encontraron su cadáver. Habría sido una misión increíble, poniéndote en la situación de que, con toda seguridad, seguir adelante implicaría tu propia muerte"



» [PSone] Peter Hirschmann quiso que el briefing de cada misión fuera breve, pero informativo.


» [PSone] En ocasiones había que recurrir a algo más que un rifle.

crear un juego de guerra que además fuera educativo. Siguiendo las directrices de Spielberg, tenía la responsabilidad de dotar a *MOH* de veracidad histórica sin que este dejara de ser un producto de entretenimiento. Cuanto más escribía e investigaba sobre el tema, mayor era su certeza de que ambos aspectos se complementaban uno con el otro.

"Era esencial enmarcarlo en un contexto histórico lo más fidedigno posible" comenta. "Se hizo un gran esfuerzo para dar a *MOH* una función educativa. Pero tampoco quería que nadie pensara que aquello fuera otra cosa que un juego. Antes que nada, *MOH* estaba destinado a ser puro entretenimiento."

"Desde un punto de vista narrativo necesitábamos un protagonista cuya experiencia en combate fuera pareja a la del jugador (un novato), pero necesitábamos una razón legítima para situarlo en el Teatro Europeo de Operaciones, en 1944. Así que Jimmy Patterson era un piloto de C-47, derribado detrás de las líneas enemigas. Necesitábamos un contexto que justificara su tour por el continente. Así que ¡bam!, es reclutado por la OSS. Eso nos permitió cubrir mucho terreno. A día de hoy imagino que hicimos el único juego cuyas misiones consistían desde sabotear cohetes V2 hasta rescatar una rara edición de Los Cuentos de Canterbury."



Así como la nocturnidad y el mínimo número de enemigos dieron a *Medal Of Honor* su peculiar atmósfera, su fidedigna recreación de la 2ºGM le sirvió para desmarcarse de otros shooters de los 90. El juego tenía un sabor distintivo e hizo suyo el dicho de que 'la realidad siempre supera a la ficción'. "Creo que a la gente realmente le encanta aprender historia", nos dice Peter. "Y trabajar con limitaciones te anima a dar lo mejor de tí mismo. En lugar de enfrentarte a ellas, las abrazas y te pones manos a la obra."

Pero no todo fue pan comido. Incluso tras el éxito de *GoldenEye*, los FPS basados en superar objetivos aún no eran habituales en los 90. *Duke Nukem 3D*, *Doom* y *Quake* animaban a los jugadores a superar un nivel tras otro: no había necesidad de desactivar bombas, recoger objetos o ser sigilosos.

Esto puso a Christopher en un dilema. Si *Medal Of Honor* quería seguir la senda de la narrativa, él y otros diseñadores necesitaban crear los caminos hacia dichos objetivos, como colarse en un submarino para sabotearlo con dinamita –. Esto implicaba un montón de trabajo y, de nuevo, ser creativo con el hardware de PlayStation.

"Lynne hizo la mayoría de los diseños. Yo los revisaba y luego se los pasaba a los artistas. Cuando nos los devolvían y llegaba el turno de integrar los elementos de la mecánica. Caminábamos por los mapas diciendo 'vamos a poner ese objetivo aquí, y este arma allá' y así con todo. Fue algo orgánico. Luego tuvimos que desarrollar un lenguaje para que los objetos se 'comunicaran' entre sí, para avisar a un objetivo de que se había completado, o cuándo se habían recogido las bombas, cosas así. Luego se fue complicando todo. El nivel Wolfram, por ejemplo, tenía un montón de objetivos. Eso implicaba que el nivel jamás podría existir al 100% en la memoria de la consola, era demasiado. Así que era preciso tirar todo el rato del disco, lo que significaba dividir el mundo en compartimentos, así que cuando caminabas entre diversas áreas, partes de los niveles se cargaban y lo que habías dejado atrás desaparecía."

"Pero por supuesto, debíamos mantener la comunicación entre los objetos. Por ejemplo si más adelante había una llave, y habías dejado la puerta atrás, al volver sobre tus pasos podría darse el caso de que la llave no funcionara, porque debido a las cargas, el juego no sabría de la existencia de la conexión entre ambos. El juego no tenía un inventario, así que tuvimos que recurrir a soluciones



MÁS DE ESTA GENTE

THE NEVERHOOD
PLATAFORMA: PC
AÑO: 1996

SKULLMONKEYS
PLAT: PLAYSTATION
AÑO: 1997

BOOM BLOX (PANTALLA)
PLATAFORMA: WII
AÑO: 2008

> **"TRABAJAR CON LIMITACIONES TE ANIMA A DAR LO MEJOR DE TÍ MISMO"**
> Christopher Cross


» Dale Dye, asesor militar de Spielberg en *Salvar al Soldado Ryan*, se incorporaría posteriormente a la franquicia *MOH*.

muy creativas para solucionarlo."

Tras casi dos años en desarrollo, *MOH* se lanza en octubre de 1999. Hechos los cimientos, Dreamworks tenía el camino libre para facturar la secuela, *MOH: Underground*, en menos de un año.

Junto a *Salvar al Soldado Ryan* y posteriormente *Hermanos de Sangre*, *MOH* fue la cabeza de lanza del resurgimiento de la 2ºGM en la cultura popular. Christopher pasaría a liderar el diseño de *Medal Of Honor: Frontline*, mientras Peter se encargaría de hacer lo propio con *Allied Assault* para PC. Dos tipos trabajarían a sus órdenes en aquel proyecto, Jason West y Vince Zampella, que acabarían volando por libre para crear su propia franquicia bélica – *Call Of Duty*.

Ahora, 15 años y tres generaciones después de que Dreamworks se embarcara en su gran cruzada, Christopher lamenta que el género bélico haya perdido el rumbo: "En *MOH*, cuando ibas a Alemania, te encontrabas a los alemanes alrededor de una hoguera o haciendo pis porque estaban allí acuartelados, era su patria. Podías ver sus cosas repartidas por el escenario. La intención era hacerte sentir algo como 'acabo de joderle el día a ese tipo' o 'esos pobres diablos simplemente estaban comiendo sopa'. Hacerte sentir que eras tú o ellos, no convertir a los enemigos en diez objetos que se interponen entre tí y la siguiente intro."

"Queríamos que la gente sintiera una conexión con los alemanes, darle a cada situación la gravedad necesaria. Pero en los shooters modernos, en aras de agilizar la creación de los juegos, les calzan máscaras antigás y demás parafernalia a los enemigos. Les deshumanizan. Para llevar a cabo un reboot de *MOH* a la antigua usanza, se necesitaría una buena historia. Pero creo que la corriente del mercado actual condenaría un juego como este al fracaso con ese sentido de la gravedad. Pero es la razón por la que los juegos de la 2ºGM siguen teniendo sentido. Sabes que los aliados ganarán y que el mundo será un lugar mejor, y eso es lo que te provoca un cambio de actitud ante tus acciones. Y eso significa más que ver estallar la Torre Eiffel o lo que sea." ✱


» [PSone] Necesitabas tirar de reflejos para abatir a algunos enemigos.

SPIELBERG SE PONE JUGUETÓN

Algunos de los juegos inspirados en la obra del Rey Midas



ET: THE EXTRA-TERRESTRIAL

PLATAFORMA: Atari 2600 **AÑO:** 1982

■ Considerado el peor juego de todos los tiempos. Atari enterró cientos de miles de copias sin vender en Nuevo Mexico. Se creía que era una leyenda urbana, pero al final resultó que la historia era verdadera.



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 1985

■ En su día causó conmoción, *Temple Of Doom* es recordado por la música de John Williams y las voces de Harrison Ford. Y por poder soltar latigazos a diestro y siniestro.



JAWS

PLATAFORMA: NES **AÑO:** 1987

■ Esta adaptación a 8-bit del blockbuster veraniego combinaba acción y elementos RPG, ya que tenías que matar tiburones de menor tamaño para mejorar tus habilidades antes de ir a por el Gran Blanco.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 1989

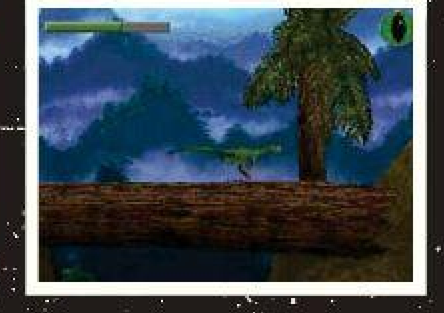
■ LucasArts exprimió a conciencia la peli con un juego para Spectrum y otros sistemas que incluía un nivel final de lo más puñetero en pos del Santo Grial.



HOOK

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 1992

■ Hubo unos cuantos juegos basados en la peli de Spielberg. El más notorio fue un este plataformas de acción para SNES, MD y Game Gear. Su responsable, Sony Imagesoft, acabaría fusionándose con Sony Interactive.



THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

PLAT: PlayStation, Saturn **AÑO:** 1997

■ Fue el segundo juego de Dreamworks basado en *Jurassic Park*. Al igual que MOH, el responsable de la música fue Michael Giacchino, quién luego ganó un Oscar por *Up*.



MINORITY REPORT: EVERYBODY RUNS

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 2002

■ Ojo al talento que tenía detrás: desarrollado por Treyarch, los de *COD: Black Ops*, y editado por Activision, su banda sonora estaba compuesta por el enorme Jesper Kyd.



JURASSIC PARK: THE GAME

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 2011

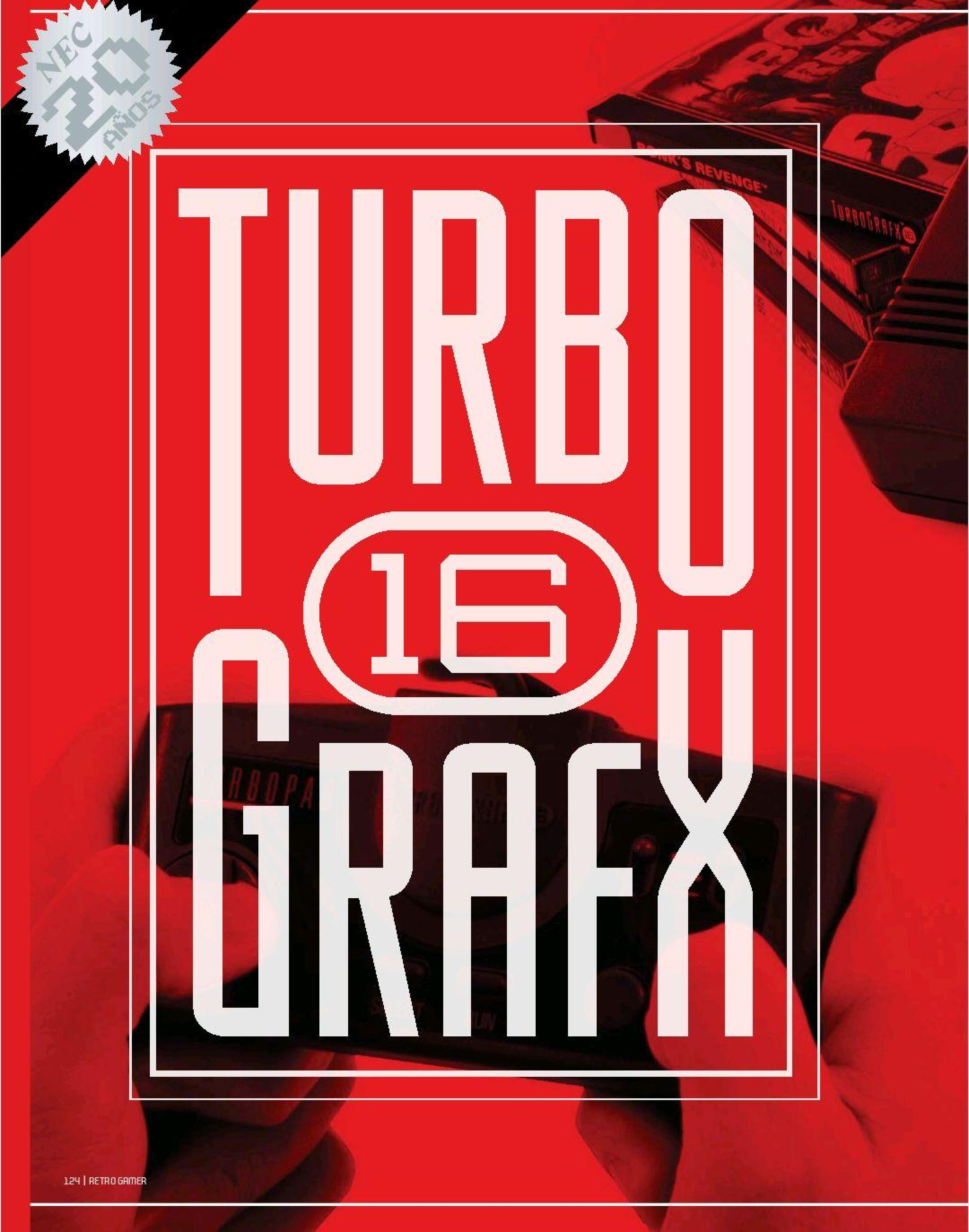
■ Telltale, responsable de *The Walking Dead*, produjo esta aventura dividida en cuatro episodios cuya acción transcurría antes, durante, y después de los eventos narrados en la película de 1993.



LAS AVENTURAS DE TINTÍN: EL SECRETO DEL UNICORNIO

PLATAFORMA: Varios **AÑO:** 2011

■ Ubisoft Montpellier se encargó de adaptar la película con la que Spielberg y Jackson rindieron honores al genial Hergé. Aunque no fue un taquillazo, se prepara secuela.


NEC
20
AÑOS
TURBO
16
GRAFX



Rediseñada y rebautizada, la TurboGrafx-16 de NEC fracasó al intentar repetir en Occidente el éxito del modelo japonés, PC Engine. 25 años después, Kieren Hawken nos cuenta las razones del fracaso...

No vamos a hablar de la historia de PC Engine. Es algo que ya hicimos hace apenas unos meses, en el Nº8 de Retro Gamer. Pero por si alguien se lo perdió, recapitularemos brevemente las características de la máquina de NEC, una pequeña maravilla blanca que causó furor en tierras niponas desde su debut, en octubre de 1987. Diseñada por Hudson Soft y manufacturada por el gigante de la electroníca NEC, la PCE fue capaz de plantar cara a la poderosa Famicom de Nintendo. Aunque la PC Engine incorporaba una CPU de 8-bit basada en el 6502, igual que la máquina de Nintendo, su hardware de gráficos de 16-bit y su adaptable chip de sonido de seis canales hizo que Famicom pareciera un trasto viejo. Uno de sus principales atractivos era su tamaño: con unas dimensiones de 14x14x3.8cm, la PCE obtuvo el récord de la consola de juegos más pequeña de la historia. El formato de los juegos era igual de coqueto y adorable: las célebres HuCards, que a primera vista no se diferenciaban demasiado de las Sega Card, comercializadas anteriormente para SG-1000 y Master System en el mercado japonés. El éxito de PCE fue inmediato, atrayendo a un montón de third parties de peso, como Capcom, Konami, Taito, Namco y Data East. PCE fue además la primera consola en explotar el formato CD. La unidad Super CD-ROM² llegó al mercado nipón apenas un año después de la consola, en diciembre de 1988. Con más de siete millones de sistemas vendidos, la consola no dejó de fabricarse hasta 1994, y siguieron distribuyéndose juegos para ella hasta 1999.

¿Pero qué sucedió en Occidente? Tras el éxito de PCE en la tierra del sol naciente, era inevitable que la consola diera el salto a Estados Unidos y Europa. En agosto de 1989, dos años después del lanzamiento japonés, la PCE llegaría finalmente al mercado norteamericano bajo el nombre de TurboGrafx-16. El cambio de nombre se eligió para resaltar sus soberbios gráficos de 16-bit, un aspecto clave para desmarcarse de la NES, por entonces la reina del mercado USA. Sin embargo, el nombre no fue lo único que se cambió: el aspecto de la consola se rediseñó, multiplicando por dos su tamaño original. Los estudios de mercado realizados por NEC dejaron patente la obsesión de los yanquis por el "cuanto más grande mejor". Sus nuevas medidas fueron 36x30.8x8.2cm. Además se abandonó el blanco original para adoptar el color negro, para hacer juego con las teles de la época. El pack inicial incluía el juego *Keith Courage In Alpha Zones*, una elección extraña, dado que estaba basado en una serie de anime japonesa desconocida en EE.UU. Los primeros test de mercado se hicieron en Los Ángeles y Nueva ▶



» Un detalle interesante de TurboGrafx es que el interruptor bloqueaba la salida de las tarjetas. Como la Game Boy.

» Por desgracia, TurboGrafx no incluía RGB de serie, así que era preciso modificarla para conseguir la mejor calidad de imagen.

▶ York, acompañados de una agresiva campaña de márketing con la que se buscó arañar una parte de la cuota de mercado de la NES. Los anuncios estaban centrados en mostrar la superioridad, a nivel gráfico y sonoro, de la recién llegada respecto a la máquina de Nintendo. Pero el duelo pronto se convirtió en una pelea a tres bandas, ya que por esas fechas Sega también estaba realizando estudios de mercado con su nueva consola, Genesis/MD, que irrumpió con un campaña de publicidad que se mofaba de la aseveración, por parte de NEC, de que TG-16 era la primera consola de 16-bit.

NEC no tardó en comprobar que no lo tendría nada fácil en Occidente, ya que Sega empezaba a llevarles la delantera en los mercados norteamericano y europeo. Afortunadamente se guardaban algunos ases bajo la manga, con los que confiaban darle la vuelta a la tortilla. El primero de ellos fue el lanzamiento de la unidad Super CD-ROM² en EE.UU. Llegó a las tiendas con el nada económico precio de 399,99 $, y entre su catálogo inicial de títulos estaban *Fighting Street* (la conversión del primer *Street Fighter* recreativo), *Ys Book I & II* y *Monster Lair*. También se adelantaron los planes para lanzar una versión todo-en-uno de la consola, además de la PCE portátil que había deslumbrado en Japón. Turbo Duo se convirtió en la primera consola en integrar una unidad CD-ROM, además de la entrada de cartuchos (en este caso las tarjetas HuCard). La versión portátil de la PCE recibiría el nombre de Turbo Express, que al igual que Turbo Duo, sólo cambió en el nombre (y no en el diseño) al saltar de Japón a EE.UU. Robusta y potente – pero capaz de chupar pilas a una velocidad inusitada –, incorporaba una pantalla LCD de 2.6 pulgadas, retroiluminada y a todo color, y ofrecía la opción de incorporarle un modulador para ver la televisión, bautizado como TurboVision. El cacharro era increíble, pero su precio (249,99 $) también, lo que le convirtió en una portátil sólo al alcance de los más pudientes, frente a opciones mucho más económicas como Game Gear, Lynx o la inconquistable Game Boy. Uno de los accesorios más interesantes de la Turbo Express era el cable TurboLink, con el que se podían comunicar dos consolas para disfrutar de títulos multijugador. NEC distribuyó varios juegos diseñados para explotar esta característica, entre ellos el simulador de vuelo *Falcon*. En marzo de 1991, NEC anunció que había vendido 750,000 TG-16 en Estados Unidos, una cifra muy por debajo de sus expectativas iniciales.

Mientras tanto, los jugadores europeos, que ya estaban familiarizados con la PCE gracias al mercado de la importación y la cobertura de revistas inglesas como *C&VG*, se mantenían espectantes ante el posible lanzamiento oficial de TurboGrafx-16 en el viejo continente. NEC llegó a publicar varios anuncios en revistas animando a los usuarios a mantenerse alejados de las máquinas importadas (y modificadas), pidiéndoles que esperaran al lanzamiento oficial. NEC



ANDREW DAROVICH

El lead programmer de Aetherbyte nos habla de TG y sus juegos homebrew de PCE

¿A qué se debe la decisión de producir una nueva Hu-Card?
Porque es divertido, y porque descubrimos que solo los auténticos fans hardcore tiene acceso al hardware de CD. Diseñar la placa y hacerla funcionar fue en realidad bastante simple. Lo difícil fue darle la apariencia de una auténtica Hu-Card. Tuvimos que experimentar con el plástico para crear algo funcional, que cubriese la placa y la ROM. Fabricar las tarjetas con la impresora 3D fue bastante sencillo, aunque consume mucho tiempo. Y además están montadas a mano, incluyendo la ROM; esa parte es la más tediosa.

¿Qué juegos has hecho y qué tienes en preparación?
Tenemos *Insanity*, *Pyramid Plunder*, *Reflectron*, *Atlantean*, *Inferno* (un juego de MSX) y actualmente estoy trabajando en *Grelox*, una aventura de acción para PC, con Sunteam Paul.

¿Hasta qué punto es difícil crear un videojuego para este sistema?
TurboGrafx nunca ha sido una plataforma abierta, a diferencia de los ordenadores, así que todo lo que hemos hecho es producto de la ingeniera inversa y la experimentación. A veces es engorroso, porque no disponemos de todas las herramientas. Tuvimos que crear nuestras propias herramientas de conversión de gráficos y de sonido. ¡Sin ellas no habríamos podido hacer nada!

¿Cuáles crees que son los puntos fuertes y las debilidades de la consola?
Sus puntos fuertes son los sprites y el sonido. Amo su chip de sonido, no hay nada igual. Su panorama estéreo es excelente, y las clases de instrumentos que puedes recrear permiten componer melodías únicas, que encajan perfectamente con los juegos. Es muy fácil trabajar con sus sprites y despliega un colorido muy superior a de otras máquinas de la época.

Su punto débil es que sólo permite una capa para los fondos. Esto hace que crear efectos vistosos para los escenarios no sea sencillo.



“LLAMÓ AL TIPO AL QUE HABÍA ENCARGADO EL TRABAJO Y DELANTE MIO EMPEZÓ A ABOFETEARLE. MIENTRAS LE INSULTABA”

Pascal Jarry descubre cómo se las gastan en Japón



» El diseño de TurboGrafx fue un auténtico despropósito en comparación al modelo japonés, la cuca y diminuta PC Engine.

» *Turbo Play* era una de tantas revistas dedicadas en cuerpo y alma a la TurboGrafx.

» [TurboGrafx-16] Sega tenía a Sonic, Nintendo a Mario, y NEC... ¡Tenía a Bonk! Konami ha sido la culpable de enterrar a este pedazo de mito.

tenía intención de iniciar el desembarco europeo de TG-16 en 1990, eliminando la coletilla de "16" para evitar suspicacias (y el cachondeo de los publicistas de Sega) y cambiando una vez más el color de la máquina. Del negro de la versión yanqui se pasaría a un sobrio color gris. El objetivo era lanzar TurboGrafx en Reino Unido, Alemania y Francia inicialmente, y luego dar el salto al resto de mercado europeos. Se manufacturaron las consolas y las cajas de los juegos (en varios idiomas) y todo estaba dispuesto para su distribución. El pack europeo incluiría el estupendo matamarcianos *Blazing Lazers* (conocido en Japón como *Gunhed*) y la consola sería compatible con los juegos americanos (pero no con los japoneses, como ya sucedió en EE.UU.). Las revistas de la época esperaban ansiosas el lanzamiento de la nueva máquina, aunque dudaban si realmente llegaría a ser una serie contendiente para Mega Drive y SNES, que también preparaba su desembarco.

NEC comenzó a cortejar a algunas desarrolladoras europeas, con intención de que programaran juegos para TG. El gigante nipón era consciente de que la máquina necesitaba más juegos de "corte occidental" y estaba dispuesto a fabricar juegos nuevos en lugar de adaptar más lanzamientos japoneses. Una de las primeras compañías que recibió el encargo de NEC fue la francesa Loriciel, responsable de títulos como *Skweek*, *André Panza Kickboxing* y *Jim Power*. Pascal Jarry era mánager de desarrollo en Loriciel por aquel entonces y sus jefes le encargaron la tarea de evaluar la consola. "Había creado la versión original de *Panza Kickboxing* y Loriciel acababa de firmar un acuerdo ▶

OESTE VS ESTE

TurboGrafx-16 no fue la única maquina que sufrió un rediseño respecto al original. Aquí tenemos otros notables ejemplos...

OESTE — ESTE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM / FAMICOM

■ La Famicom sufrió una auténtica metamorfosis hasta convertirse en la NES. Nintendo no sólo cambió el nombre y el diseño de la consola: también el tamaño de los cartuchos y la manera de insertarlos. La NES era cuadrada, sólida y viril. Hecha para durar.

ATARI 2600 / 2800

■ La Atari 2600 fue una de las pocas consolas occidentales rediseñadas para el mercado asiático. Rebautizada como 2800, abandonó el acabado en "madera" por un molón diseño en plástico que incorporaba cuatro entradas para mandos. Este diseño luego se reutilizó para dar forma a la 7800 ProSystem.

SEGA MASTER SYSTEM / MARK III

■ Master System dió sus primeros pasos como Sega Mark III en su Japón natal. Su larga y nívea carcasa (amén de los mandos) eran una reminiscencia de su predecesora, la SG-1000. La máquina fue rediseñada para el mercado occidental y posteriormente se comercializaría en Japón con ese nuevo nombre y aspecto.

PHILIPS / SONY CD-i

■ Todos sabemos que Philips y Sony inventaron el formato CD-i. Lo que mucha gente no sabe que es Sony lanzó sus propias versiones del cacharro en Japón. Además de adaptar muchos títulos occidentales, Sony produjo software original para CD-i destinado al mercado nipón.

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM

■ Nintendo asumió la metedura de pata que perpetró con el diseño de la SNES en EE.UU., así que reculó y recuperó el aspecto de la Super Famicom a la hora de distribuir su consola de 16-bit en Europa. El autor de aquel horror con botones morados no fue otro que Lance Barr, responsable del rudo look de la NES.



» Los juegos de TG tenían protección regional, así que era preciso recurrir a un adaptador para usar las Hu-Card de PCE.

con NEC para adaptar el juego a su consola," recuerda. ▶ "Me encargué de evaluar la TurboGrafx pero lamento decir que no tenía ningún interés en programar para ella. En aquel momento estábamos bastante ocupados. Estaba programando un montón de juegos y coordinando varios equipos. Por otro lado, estaba enamorado de Japón y había aprendido su idioma en un curso intensivo de tres años. Era capaz de hablarlo y escribirlo con fluidez, hasta el punto de que encargaron supervisar a varios equipos japoneses que firmaron la adaptación a PCE de juegos como *Baby Joe*, *Davis Cup Tennis*, *Skweek*, etc."

Pascal recuerda aquellos tiempos con cariño. "Cada vez que fabricábamos un master para TG viajaba a Japón para realizar los últimos test, ya que no los programábamos en Francia", recuerda. "Aquello fue emocionante". La sonrisa da paso a la carcajada cuando Pascal recuerda un evento en concreto. "Cuando el distribuidor japonés quiso que adaptáramos *Panza* a la TG les propuse hacerlo en seis meses, pero les pareció demasiado tiempo. Así que encontraron un desarrollador japonés que lo haría en sólo cinco meses. Les desee la mejor de las suertes, mientras el distribuidor japonés me decía que 'Los programadores

"ME ENCARGUÉ DE ESCRIBIR TODA LA MÚSICA. CUANDO ACABAMOS NOS FUIMOS TODOS A EMBORRACHARNOS"

Barry Leitch, genio del audio y fiestero nato

japoneses era mejores'. O eso pensaban ellos. Los problemas surgieron cuando, siete meses después, el juego aún no estaba listo. El jefazo estaba muy enfadado y su orgullo, herido. Llamó al tipo al que había encargado el trabajo y, enfrente mío, en una sala muy pequeña, empezó a abofetearle, mientras le llamaba de todo, de una manera muy clarita para que yo pudiera entenderle. Me dijo algo así como 'dijiste seis meses y tenías razón, Pascal. Este imbécil dijo cinco meses y es un imbécil (colleja al canto). Es un estúpido arrogante (otra colleja) y debería haberte hecho caso'. Aquello fue delirante, puedes estar seguro".

Al igual que hizo con Loriciel en Francia, NEC fichó a la veterana Gremlin Graphics en Inglaterra para su causa. Alex Davis era por aquel entonces programador en Gremlin y rápidamente le pusieron manos a la obra. "Gremlin se estaba expandiendo al mercado de consolas, y NEC buscaba desarrolladores occidentales para crear títulos para ese mercado," nos explica. "Nuestro plan original era desarrollar las versiones TurboGrafx de *Venus The Flytrap* y *Switchblade II*, pero Monty Mole daba más juego, desde el punto de vista del márketing, dado que era un personaje mucho más carismático, así que mi primer proyecto fue una conversión de *Impossamole*. Teníamos un enorme emulador de cartuchos (del tamaño de un PC de sobremesa) acoplado a una TurboGrafx normal, como la que se vendería en las tiendas. NEC nos proporcionó el ensamblador y el resto de las herramientas para escribir el código. Aunque éstas era bastante competentes, las herramientas de desarrollo occidentales eran muy superiores a las japonesas. Las herramientas de TG nos impactaron un poco al principio, desde el punto de vista cultural, pero nos fueron bastante útiles. Además me permitió tener mi primer PC 386, que corría a unos simpáticos 33MHz."

Alex también recuerda cómo afrontaron otra clase de obstáculos referentes al apartado sonoro. "En aquellos tiempos el audio era algo que se dejaba para la última parte del desarrollo, " recuerda. "Teníamos algunas herramientas de audio que DMA Design había diseñado, pero requerían un monitor a color, y nuestro manager no logró hacerse con uno hasta que que llegó el momento de ponernos con las herramientas. Solo lo logramos cuando Barry Leitch intervino. Pero antes de que eso sucediera, tuvimos que afrontar el hecho de que el "sistema completo de audio" que nos habían suministrado era un editor de ondas y nada más. Esto provocó que tuviéramos que programar el driver de sonido desde cero, en un solo día. ¿Suena divertido? Para nada."

Retro Gamer logró contactar con el mismísimo Barry, que detalla la historia. "En Gremlin habían decidido versionar *Impossamole* a TG y necesitaban

DIEZ TURBO EXCLUSIVAS



DAVIS CUP TENNIS
LORICIEL

■ Conversión del popular juego de ordenador del mismo nombre, *Davis Cup* era bastante original, ya que desplegaba una pantalla partida para ofrecer la misma vista a ambos jugadores. También era compatible con el adaptador Turbo Tap, para disputar duelos de dobles.

FALCON
SPECTRUM HOLOBYTE

■ Junto al *Gunboat* de Accolade, fue uno de los dos únicos simuladores 3D lanzados para la consola. La versión TG no tenía nada que envidiar a las entregas para ordenadores de 16-bit. Sus gráficos poligonales eran impresionantes, pero el control dejaba mucho que desear.



IMPOSSAMOLE
GREMLIN GRAPHICS

■ En lo que sería la despedida de la popular franquicia Monty Mole de Gremlin, *Impossamole* se parecía más al clásico plataformas a lo 'Mario' que las entregas anteriores. Monty se convertía en un superhéroe bastante cachas, que recurría a sus poderes para detener una invasión alienígena.



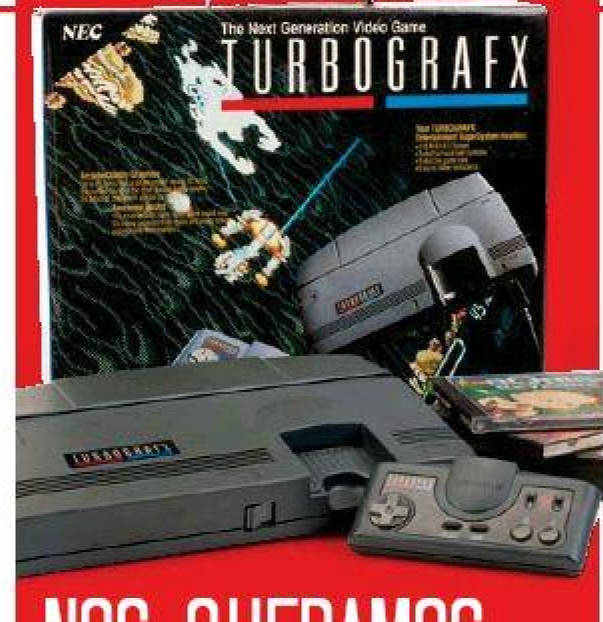
TURRICAN
ACCOLADE

■ El *Turrican* de Manfred Trenz fue un auténtico bombazo en ordenadores domésticos, y acabaría dando el salto a varias consolas, incluyendo TurboGrafx. Esta versión se jugaba realmente bien y desplegaba unos gráficos de gran colorido y una música excelente.



ANDRÉ PANZA KICKBOXING
LORICIEL

■ Otra conversión directa de ordenadores de 16-bit. Este excelente juego de lucha desplegaba más de 50 movimientos diferentes. Debías entrenar a tu luchador, curtirte en el ring y finalmente verte las caras con el mítico André Panza.



NOS QUEDAMOS CON LAS GANAS

Peter Mortimer explica por qué TurboGrafx fracasó en R. Unido.

Las pobres ventas de TurboGrafx en Norteamérica colocaron a NEC en una dura encrucijada: o se la jugaban y lanzaban la consola en Europa como habían planeado, o tiraban la toalla antes de perder más dinero. Al final optaron por vender todo su inventario a diversos distribuidores europeos y abandonar por completo el mercado occidental. La británica Telegames se hizo con todo el stock destinado originalmente a Reino Unido, tal y como nos explica el dueño de la compañía, Pete Mortimer. "NEC decidió no lanzarla en Reino Unido por varias razones y les compramos un montón de containers con hardware y software. Entonces decidimos distribuir el sistema a través de la venta por correo. Pero a la larga, la falta de stock y nuevos títulos lastraron las ventas." Hoy en día es posible adquirir consolas nuevas a través de distribuidores alemanes, por ejemplo. Y hace tan sólo unos años fuimos testigos de cómo se desató la historia en una edición de RetroMadrid, cuando EMERE se sacó de la manga un puñado de consolas a estrenar. Las vendieron todas en apenas unas horas.

adaptar la música. No teníamos kit de desarrollo en Imagitec y nadie sabía si incorporaba o no el driver para el sonido. Así que me enviaron a Gremlin para que trabajara con los programadores durante cinco días y resolver el entuerto. Nos sentamos un lunes y planeamos la semana. Les expliqué el formato de datos que utilizábamos en el resto de drivers, los parámetros de instrumentos y los arpegios, cosas a las que podríamos recurrir para que la música sonara mejor. Estudiaron minuciosamente el manual para comprobar las posibilidades del hardware. Para el jueves ya teníamos completado el driver de la música. Eran programadores con talento, y yo por mi parte me encargué de escribir toda la música e integrarla en el juego. ¡Cuando acabamos, fuimos a emborracharnos!"

Debido a su pobre acogida en EE.UU. y la posición de dominio de Sega y Nintendo en el viejo continente, NEC canceló el lanzamiento de TG en Europa en el último minuto. NEC acabaría tirando la toalla y en 1991 cedió el control de la TG-16 a Turbo Technologies, Inc. La nueva compañía dedicó grandes esfuerzos para revitalizar el catálogo, y continuaría lanzando juegos hasta 1993, cuando TG-16 mordió definitivamente el polvo en Norteamérica. El stock sobrante acabó en manos de TurboZone Direct, una pequeña compañía que continuó comercializando la consola y sus juegos a través de la venta por correo durante algunos años más. Las ventas en EE.UU. alcanzaron los 2.5 millones, una cifra que palidecía en comparación a sus rivales.

Dado el impacto de la máquina en Japón, uno no puede dejar de preguntarse qué salió mal, así que pedimos su opinión a algunos expertos.

Paul Weller, que dirige PC Engine Gamer y publica la revista del mismo nombre, es contundente. "NEC debería haber despedido al departamento de márketing. Uno de los mayores atractivos de PCE era su indiscutible encanto japonés. Pero en EE.UU. se encargaron de borrar cualquier huella nipona, particularmente en las carátulas. No había nada en aquellas portadas que lograra atraerte, cuando veías los juegos en las tiendas." Pascal cree que estaba condenada desde el primer día: "No creo que TG tuviera la más mínima oportunidad. Carecía de una killer app ≠(desde el punto de vista europeo). No se trataba del hardware, sino de ofrecer lanzamientos atractivos para el público europeo. Tenías que ser un fan de las recreativas o un amante de todo lo japonés para jugar con PC Engine. No era un producto destinado a un público masivo."

Puede que la consola de NEC fuera condenada por un márketing inepto, pero no hay duda en que tenía una estupenda selección de juegos. Aunque algunos de sus mejores títulos jamás llegaron a Occidente. *

Agradecimientos a: Paul Weller, Andrew Darovich, Alex Davis, Pete Mortimer, Barry Leitch y Pascal Jarry.



» [illegible] Lasers.


» El puerto de expansión puede usarse para conectar una unidad CD-ROM, e incluso un mod RGB.

Aunque TG-16 acogió bastantes títulos japoneses, entre su catálogo encontramos algunos juegos desarrollados en EE.UU. y Europa que, curiosamente, jamás llegaron a ver la luz en PC Engine. Hemos seleccionado los diez mejores...



YO BRO
ICOM

■ Este interesante y peculiar título fue una exclusiva de TG-16, diseñada específicamente para conquistar al público yanqui. En él encarnabas a un skater (ay, los 90) enfrentado a, sí de nuevo, los invasores de otra galaxia. No era muy original, pero sus gráficos tenían cierto encanto.



TALESPIN
RADIANCE SOFTWARE

■ Basado en la popular serie de animación de la Disney, el *TaleSpin* de TG se desmarcaba bastante de las versiones para los sistemas de Nintendo y Sega. En este plataformas de corte clásico manejabas a Baloo a través de varios niveles temáticos. No es *DuckTales*, pero es simpático.



ORDER OF THE GRIFFON
STRATEGIC SIMULATIONS INC

■ Ningún fan de *Eye Of The Beholder* debería perderse la oportunidad de echarle un ojo a este excelente RPG, basado en la licencia Dungeons & Dragons. El juego transcurría en la nacion de Karameikos y utilizaba las reglas del Dungeons & Dragons básico en lugar de las de AD&D.



BATTLE ROYALE
INCREDIBLE TECHNOLOGIES

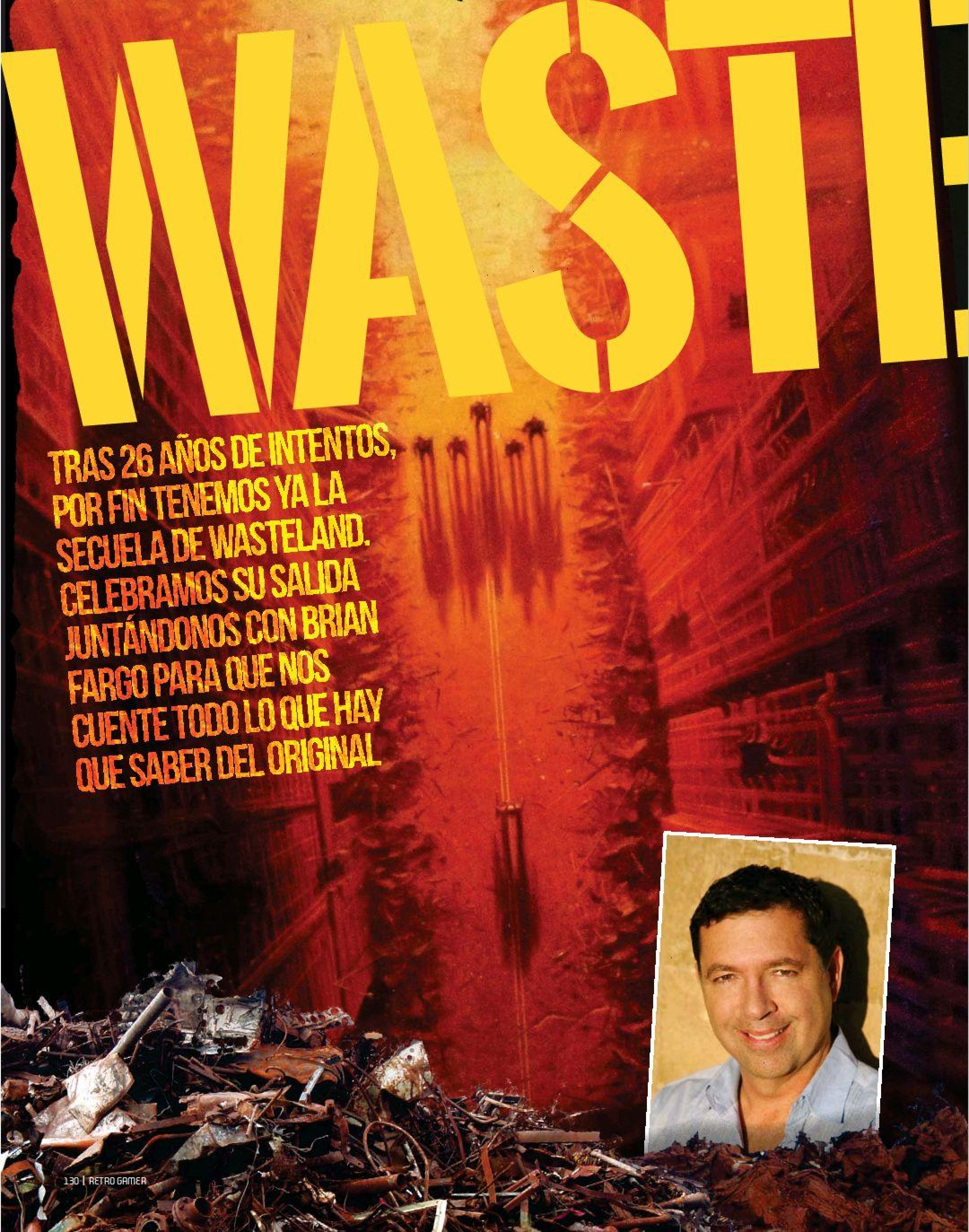
■ A finales de los ochenta y principios de los noventa, el wresling alcanzó una popularidad inusitada en EE.UU., así que era lógico que TurboGrafx quisiera su parte del pastel. No tenía licencia de las estrellas de la WWE, pero algunos de sus luchadores eran sospechosamente familiares.



DARKWING DUCK
RADIANCE SOFTWARE

■ Esta otra licencia de Disney fue uno de los últimos juegos de TurboGrafx comercializados en Norteamérica, después de que Turbo Technologies se hiciera con los derechos de la consola. Es un plataformas clásico, pero destacó por sus estupendos gráficos y una música muy pegadiza.

WASTE



TRAS 26 AÑOS DE INTENTOS, POR FIN TENEMOS YA LA SECUELA DE WASTELAND. CELEBRAMOS SU SALIDA JUNTÁNDONOS CON BRIAN FARGO PARA QUE NOS CUENTE TODO LO QUE HAY QUE SABER DEL ORIGINAL

ELAND

Wasteland, el clásico juego de rol de 1988 de Interplay Productions, es *Mad Max 2: El Guerrero de la Carretera* en todo excepto en nombre. No es nuestra definición, sino la del creador del juego, Brian Fargo: "*Wasteland* fue mi oda a *El Guerrero de la Carretera*, me obsesioné con esa película cuando era un adolescente". Aunque la inspiración para el juego no se detuvo ahí: "Cualquier cosa posta pocalíptica", prosigue Fargo, "*El Último Hombre Vivo*, con Charlton Heston… era fantástica. Y no sólo el postapoca- lipsis, sino cualquier cosa del fin de la humanidad: episodios de *Twilight Zone* y de *Outer Limits*, la novela *SwanSong*, *Kamandi: The Last Boy On Earth*, una serie de cómic.... No sé por qué está ob sesión -podría mirármelo un psicólogo-, pero me encanta el tema".

El juego era ambicioso para su época: le daba a los jugadores la posibilidad de explorar libremente un mundo abierto, li- bertad para el desarrollo de sus persona- jes y una trama que saltaba alegremente entre lo horrible y lo hilarante cada par de segundos. Tampoco fue muy difícil venderle la idea a EA: "Habíamos hecho *Bard's Tale*, que había tenido mucho éxito, y su secuela acababa de salir, así que básicamente tenía bastante mano abierta para hacer algo interesante", explica Fargo, "y yo quería hacer algo postapocalíptico. Todavía estábamos pensando qué sistema de reglas usar. A mí me gustaba uno semidesconocido, [un juego de rol de lápiz y papel] llamado *Mercenaries, Spies And Private Eyes*.

"Con lo que cerramos un acuerdo para poder usar el sistema de *Merce- naries, Spies And Private Eyes*, y con varios de sus talentos –Ken St Andre, Michael Stackpole and Liz Danforth–, así que nuestro equipo inicial venía directamente del juego de rol". Aunque también contaban con programadores expertos, claro: "Tenía mi propio equipo interno: había contratado a la mayor parte cuando todavía eran piratas de software. Hoy serían hackers, pero entonces no había nada que hackear de verdad, así que todo el mundo se dedicaba a crackear juegos. Junté a mi equipo de crackers con mis diseñadores de Arizona, y así fue como se formó el equipo".

El desarrollo de *Wasteland* no iría tan bien durante todo el proceso: el equipo tenía muchísimo trabajo y, aunque Fargo mantiene que los encorbatados apoya- ban la aventura, fue agotador para todos los implicados: "Uno de los problemas es que nos llevó cuatro años hacer el juego... Nos tiramos demasiado tiempo con él. Y creo que en EA sabían la pasión que tenía yo por este proyecto... Tuve suerte de que EA fuese un gran socio: sabían lo que intentaba hacer y me dieron cancha para hacerlo. Recuer- do que al final fue muy doloroso, porque nuestro productor abandonó, o algo así, y nos pusieron un nuevo productor justo al final, cargador de nuevas ideas".

Fargo sonríe al recordar que "mante- níamos conversaciones donde él decía cosas del estilo de 'estaba en una zona de las montañas donde encuentras una bolsa de plata. Y creo que debería ser de oro', y yo le respondía 'no estamos teniendo esta conversación. ¡No me importa, hasta podrías tener razón, pero hasta aquí! Llevo cuatro años con esto, no voy a seguir'".

No significa que Fargo y los suyos no se preocupasen durante el desarrollo: *Wasteland* es el fruto del amor de todos los implicados. Y queda claro por cómo habla del juego incluso tantos años des pués que Fargo adora las ideas que trajo debajo del brazo, en su periplo desde el lápiz y el papel hasta las pantallas. "Siempre me ha gustado que el mundo se comporte de la forma más realista posible, incluso llevando las cosas a extre mos ridículos. Me encanta eso", explica.

"El momento que más recuerda la gente del pri- mer juego fue el del perro rabioso. Un chaval estaba buscando a su perro, a ti te ataca un perro rabioso -es un enemigo más al azar, lo matas- y entonces el crío te dice '¡has matado a mi perro!'. Los juegos de entonces no tocaban cosas así todavía, hacerte sentir mal. Y no sólo eso, sino que aparte de sentirte mal -algo que me parece muy importante-, la segunda parte viene cuando el chaval empieza a disparar a tu grupo de adultos con Uzis. Puedes irte del mapa, pero la gente es como es y casi todos disparaban al crío. Entonces aparecían otros críos -'¡has matado a Bobby!'- y te los cargas y entonces aparecía Red Ryder y aniquilaba a todos tus personajes. Creo que esos dos elementos, la emoción y las madrigueras de conejo trabajando al uni- sono, eran los que hacían que todo funcionase bien".

Pero esa libertad, esa forma de pensar adelantada a su tiempo, era otro obstá- culo para el equipo, uno que todavía saca una mueca de dolor a Fargo al recordarlo: "Era horrible. No sé si fue el primero, pero *Wasteland* fue uno de los primeros juegos de rol en los que hacías cosas y tenían consecuencias en otros eventos. Casi todos los juegos de rol de la época se basaban en zonas aisladas: ve, haz una misión, vuelve, obtén la recompensa, nexo, misión, recompensa. Ésa era la estructura básica, y queríamos hacer algo más. La dificultad estaba en que cada casilla que pisabas era un pro grama. Picamos código para cada casilla individual del juego, y era pesadísimo".

"Esa fue la mayor complejidad, el hecho de que cada cuadrado tenía que ser programado", prosigue Fargo, "y luego estaba la falta de es ▶



» [PC] Eras atacado por un gran número de peligrosos enemigos en tus viajes.

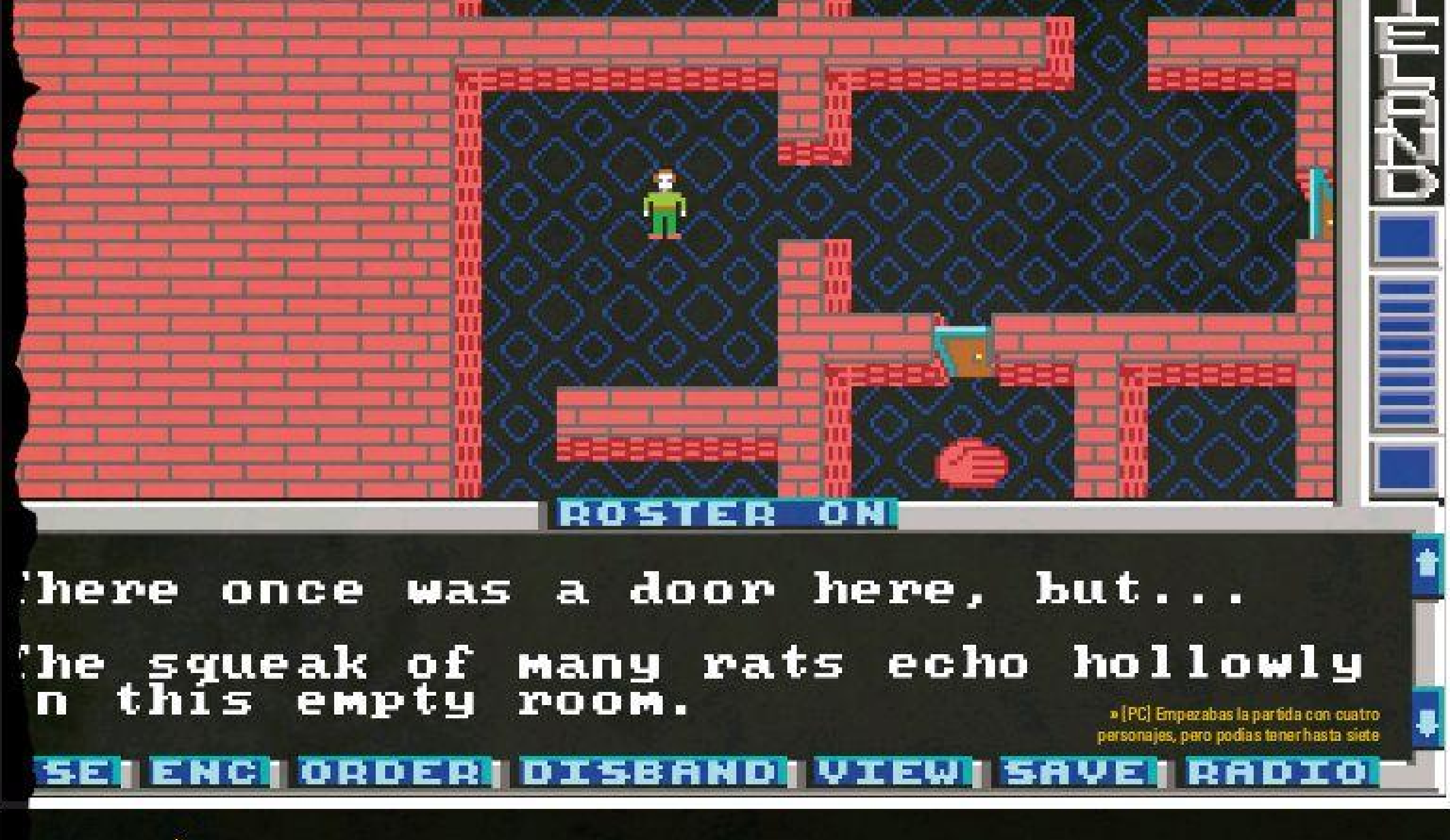


LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLLADOR:** INTERPLAY PRODUCTIONS
» **LANZAMIENTO:** 1988
» **PLATAFORMA:** VARIAS
» **GÉNERO:** ROL POSNUCLEAR


» [PC] El mapeado es enorme y variado. Cuidado con los encuentros.

» [PC] Las iglesias siempre son una buena zona de descanso en los juegos de rol.



» [PC] Empezabas la partida con cuatro personajes, pero podías tener hasta siete

pacio en disco, los discos eran de 140 o 170 KB, y recuerdo acudir a EA para que me concediesen dos discos, pero me dijeron 'es un incremento enorme de los costes, son otros dos pavos por juego, no podemos hacerlo'. Conseguir que me concediesen otro disco conllevó una discusión enorme, era algo muy gordo". Parece que Fargo ganó, porque *Wasteland* salió con entre dos y cuatro discos, dependiendo de la máquina en la que se jugase.

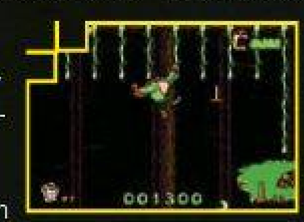
Pero esa mentalidad rácana hizo daño a *Wasteland* a largo plazo: "Sacaron *Bard's Tale 3* y *Wasteland* en la misma semana, algo que no ayudó al juego", cuenta Fargo, "querían cumplir con sus previsiones para el trimestre, algo que me cabreó de verdad, en plan 'llevo cuatro año con esto, ¿no podéis esperar otro mes?'. Pero tenía que ser ese mes. Y eso nos hizo mucho daño.". El juego tuvo buenas críticas y vendió bien, pero no fue un éxito mundial. "No fue para nada algo como *Baldur's Gate*", explica Fargo como analogía para que nos hagamos una idea.

Es la mayor dosis de negatividad que le vamos a sacar a Fargo, dado que él -y casi todos los implicados, si nos fijamos en todos los que volvieron para la secuela- todavía se siente muy orgulloso del proyecto. Gran parte de ese orgullo y del atractivo imperecedero de *Wasteland* viene del uso que hicieron de un recurso muy particular. "Tuvimos escritores de verdad", dice Fargo. "Por entonces casi todos los desarrolladores escribían sus propios juegos. Y no pasaba nada, nadie te criticaba o te juzgaba por cómo escribías, bastante mal casi siempre. Pero traje un puñado de guionistas de verdad, y pensaban con más sutileza, y más desarrollo de personajes, y más dilemas morales. En realidad, fue esa decisión lo que hizo especial al juego. Todo se reduce al guión".

Y, aunque los guionistas no programaron esas casilla individuales, si dejaron su huella en los incontables momentos que los fans del juego todavía recuerdan. Fargo siempre ha presumido de este enfoque a la hora de crear juegos: "Me gustaba mucho cómo cada guionista interpretaba cada cosa. Yo ponía los parámetros, pero es cómo la fábula de los ciegos y el elefante, cada uno sentía las cosas de una forma diferente. El enfoque de Liz en una zona concreta era completamente diferente del de Mike, pero empezabas a encontrar patrones que funcionaban muy bien y veías cómo al recorrer el juego nada se parecía a lo anterior porque estaba literalmente escrito por personas diferentes, y era el jugador el que aportaba la cohesión al conjunto".

Este empleo de talento creativo se trasladó a la caja del juego, que incluía un libro de texto necesario para poder avanzar en el juego. Como no había suficiente espacio en los discos para almacenar todo el texto requerido, los jugadores tenían que acudir al libro según avanzaban por el mundo. Pero no todo era lo que parecía. "Primero creamos el libro tal cual, a partir de párrafos sueltos", se ríe Fargo, "luego pensamos 'No queremos que hagan trampas. No queremos que lean todo y deduzcan todas las contraseñas. Pongamos nuestras propias trampas en el texto, no sólo engaños o despistes, sino trampas de las de te vamos a matar si tecleas esto'".

A pesar de su relativo éxito, EA denegó a Fargo la 'modesta' cantidad que éste pidió para su secuela. Decepcionado, Fargo abandonó EA, dejando tras de sí las licencias de los juegos que había creado. Su sueño de una secuela *real* de *Wasteland* no pudo hacerse



HISTORIAL DE FARGO

THE BARD'S TALE
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1985

DRAGON WARS
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1989

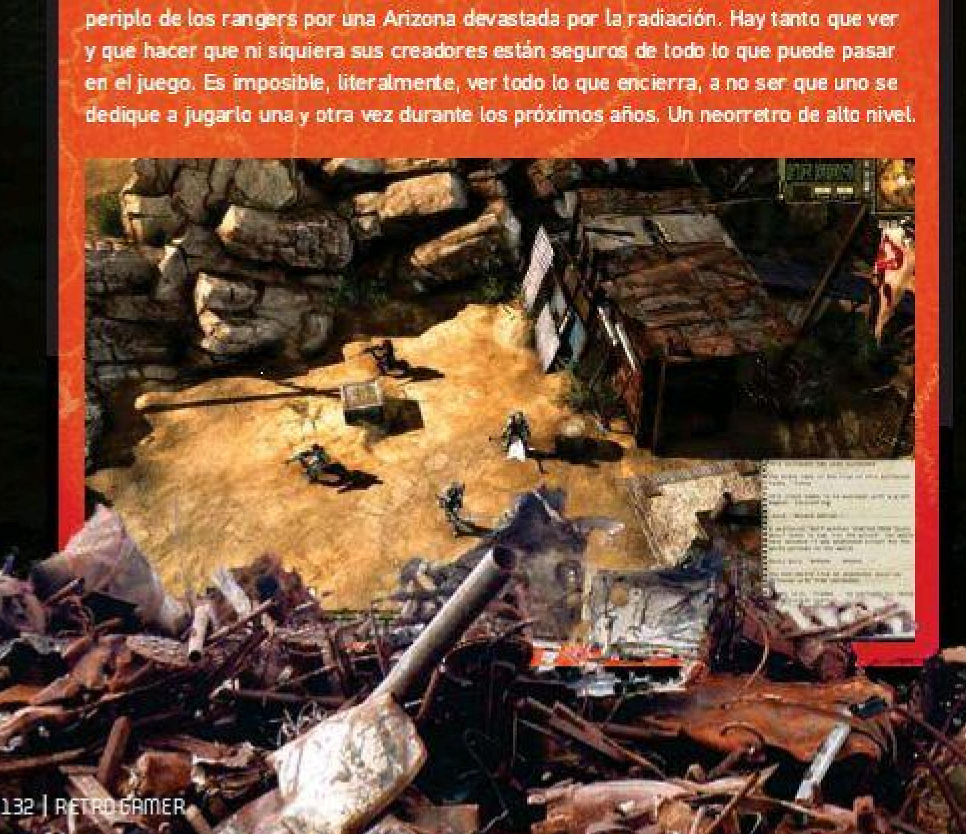
BOOGERMAN (FOTO)
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1994

20 AÑOS COCINÁNDOSE

¿Qué tal le ha sentado la espera a Wasteland 2?

Mitad homenaje al original -sobre el que Fargo piensa que fue injustamente ignorado- y mitad tributo a la edad de oro de los juegos de rol clásicos para PC, *Wasteland 2* es todo lo que dos tipos de jugadores -los escasos amantes del primero y los devotos de los dos primeros *Fallout*- podrían desear. En resumen: es una joya.

Es un juego gigantesco, si no en términos de extensión del mapeado en kilómetros cuadrados -que también- sí en cuanto a la cantidad de contenido que encierra el periplo de los rangers por una Arizona devastada por la radiación. Hay tanto que ver y que hacer que ni siquiera sus creadores están seguros de todo lo que puede pasar en el juego. Es imposible, literalmente, ver todo lo que encierra, a no ser que uno se dedique a jugarlo una y otra vez durante los próximos años. Un neorretro de alto nivel.



"SACARON BARD'S TALE 3 Y WASTELAND EN LA MISMA SEMANA, ALGO QUE NOS HIZO DAÑO. QUERÍAN CUMPLIR SUS PREVISIONES TRIMESTRALES, Y ME ENFADÉ MUCHO" Brian Fargo



» [PC] Las características se inspiraban en juegos de rol como *Tunnels & Trolls*.



» [PC] Una de las pantallas más habituales de *Wasteland*, un juego sin piedad.

NUKIN' USA

Buscamos los otros páramos nucleares de la historia de los videojuegos. Jamás saldrían en la Guía Campsa.

FALLOUT
UBICACIÓN: El sur de California

■ La secuela espiritual de *Wasteland* creada por Fargo y sus muchachos se fue a la soleada California para sus dos primeras entregas.

ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT
UBICACIÓN: Ohio

■ Una plaga ha acabado con la vida de casi todos los habitantes de Estados Unidos. Pero un equipo de supersoldados aparece en Ohio para enfrentarse a la amenaza. Que es como decir que surgiesen en Soria, en el caso español.

FALLOUT 3
UBICACIÓN: Washington DC

■ Bethesda quiso darle personalidad propia a su *Fallout* llevándolo a la costa este de EE. UU. Gracias a Obsidian, *New Vegas* se encargó de devolver la saga donde merecía.



TWISTED METAL
UBICACIÓN: Los Angeles

■ Vale, la secuela recorría todo el planeta, pero el título de original se centraba exclusivamente en Los Angeles. Y desde entonces tenemos miedo al asfalto cada vez que vamos.

WASTELAND
UBICACIÓN: Arizona

■ Aprovechando que media Arizona ya es inhabitable incluso sin bombas atómicas, tanto *Wasteland* como su secuela decidieron ambientarse en su desierto.

DEUS EX
UBICACIÓN: Nueva York

■ JC Denton recorre medio mundo en su aventura, pero esa primera misión con la Estatua de la Libertad hecha pedazos nos marcó a todos.

FOUNTAIN OF DREAMS
UBICACIÓN: Florida

■ Este 'no es una secuela de *Wasteland*, de verdad que no' fue bastante mal recibido, pero por razones ajenas al estado de los jubilados yanquis.

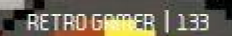
HALF-LIFE
UBICACIÓN: Nuevo Méjico

■ Porque, ¿dónde más ibas a ubicar un laboratorio de alta seguridad donde llevar a cabo experimentos de esos que se cargan la civilización? En Michigan no, que están los de Aperture Science.

realidad entonces, aunque había planes. "Empecé con *Meantime*," explica Fargo, "que no era técnicamente una secuela pero iba a presentar la misma estructura, el mismo motor, a falta de una palabra mejor -apenas podías llamar a eso un motor- el mismo código...

"Se trataba de un juego de viajes en el tiempo. ¿Quieres hablar de causa y efecto? Añádele el desplazamiento temporal si de verdad quieres tener una jaqueca. No iba a ninguna parte, era demasiado, los guionistas tardaban demasiado, así que lo cancelé. Entonces EA me dijo que iban a hacer una secuela sin mí, que no me necesitaban para hacerla. Y dije 'genial, ¡cobraré derechos!' Porque tenían que pagarme. Podían hacer una secuela sin mí, pero al menos me llevaría tajada. Creo que por eso la llamaron *Fountain Of Dreams*, para no tener que pagarme. Lo irónico es que me alegró que lo hicieran así: se habrían cargado la franquicia porque *Fountain Of Dreams* no gustó mucho."

Y, de haber sido un *Wasteland 2* real, no estaríamos aquí tras el éxito de su ronda de Kickstarter. "Puedo decir con orgullo que me alegro que por fin se le reconozcan sus méritos revolucionarios. ¿Quién iba a pensar que estaríamos en 2014 hablando de un juego que salió en 1988? Es genial, ¿no? Me siento muy orgulloso de lo que ha conseguido." ✱




30 AÑOS
“Al igual que otros juegos de Nintendo, se trata de un pedazo de nuestra infancia. Cualquiera que creciera teniendo una NES lo recuerda con cariño.”
Jerry Momoda



TRES DÉCADAS DE DUCK HUNT

Protagonizado por un perro de subidón y un millón de patos destinados a la cazuela, Duck Hunt fue de los primeros juegos en descubrir los encantos de la pistola Zapper de NES a una generación. Mike Bevan repasa su historia.

La mayoría de los jugadores de cierta edad han jugado casi con total certeza a *Duck Hunt*, por una sencilla razón: era el otro título que venía incluido con la Nintendo Entertainment System, al lado de uno de los juegos más populares y revolucionarios de todos los tiempos, *Super Mario Bros*. Y, aunque el clásico plataformero de Shigeru Miyamoto era sin duda el más atractivo de los dos juegos, a *Duck Hunt* le salva la nostalgia sin condiciones de la infancia. Sus aires de galería de tiro de dibujo animados, las risitas del perro, y el acto de derribar bandadas de patos simplemente apretando un gatillo de plástico... La cara sonriente del perro de *Duck Hunt* tras dejar escapar a nuestra presa se ha convertido en uno de los grandes memes de nuestra cultura, la expresión máxima de la frustración. Y, 30 años después, ahora que perro y pato vuelven a las pantallas en la última entrega de *Super Smash Bros*, parece un buen momento para revisar su historia.

Aunque la mayor parte de la gente conoce *Duck Hunt* por ese pack con *Super Mario Bros*, el juego de tiros fue el cartucho de debut del lanzamiento norteamericano de NES en 1985, acompañado de *Gyromite*, aquel plataformas pensado para sacar partido al periférico robótico R.O.B. de la consola. Entre el pack con *Super Mario Bros* y otros como *World Class Track Meet*, su aparición en casi todos los bundles de NES le convierten por defecto en uno de los juegos más conocidos de la máquina de 8-bit.

Su productor fue el inimitable diseñador Gunpei Yokoi, el padre tanto de Game & Watch como de Game Boy. Y, de hecho, *Duck Hunt* era la reencarnación digital de uno de sus juguetes eletromecánicos anteriores, un título Kôsenjû ('pistola de rayos de luz') del mismo nombre. Aquel primer título apareció en 1976, dotado de un proyector de espejos para llenar las paredes de siluetas pálidas de patos. Los patos 'caían', acompañados de un sonoro graznido, cuando el jugador les acertaba ▶



» [Arcade] Dos patos, tres balas… No era tan difícil, hasta que llegabas a los niveles finales.

» [NES] Uno de los modos nos permitía jugar al tiro al plato, en vez de a la caza del ánade.

» [NES] A pesar de la creencia popular, existen tres tipos de patos de diferentes colores en el juego.

con la escopeta de luz que traía el juguete. A pesar de la ausencia de fondos, o del dichoso perro de caza, la mecánica básica era casi idéntica a la de la futura versión de NES. Sin embargo, el elevado precio del invento (9.500 yenes de la época, unos 100 euros de hoy) lo convertía en un capricho caro en el Japón setentero.

La versión que todos conocemos del juego de patos apareció por primera vez en la Famicom japonesa en abril de 1984. Era uno de los tres títulos iniciales de la recién estrenada pistola Famicom Beam Gun (los otros dos era el western *Wild Gunman*, y la galería de tiro policial *Hogan's Alley*). Estados Unidos disfrutó del juego antes de su llegada a las tiendas, porque Nintendo lo adaptó para sus arcades "cartucheros" Nintendo VS antes de que la consola saliese al mercado. El exanalista de mercados de Nintendo Jerry Momoda recuerda bien ese *Vs Duck Hunt*. "Los juegos de VS System eran una mejora barata [de juegos de Famicom ya existentes], de un par de chips con nuevos gráficos para el mueble", comenta. "Eran una alternativa bienvenida para los dueños de los recreativos que tenían bastantes muebles viejos. Los operadores podían cambiar rápidamente los juegos allí mismo, sin que la máquina tuviese



VISIÓN PERIFÉRICA

Repasamos los combos cacharro-juego más inverosímiles

GYROMITE NES

■ O *Robot Gyro*, en Japón. Se diseñó para jugarlo con el Colega Robótico Operativo de NES, R.O.B. en sus siglas inglesas. Es un plataformas con elementos de puzle para dos, y el segundo jugador tenía que manejar el robot para resolver puzles.



MARIO CLASH VIRTUAL BOY

■ Parece increíble, pero el mayor fracaso en la historia de Nintendo no tuvo ningún juego de Mario propiamente dicho. Excepto este divertimento menor -como todo en Virtual Boy- en el que el fontanero lanza conchas a enemigos distantes.



YOSHI'S SAFARI SNES

■ Ah, el Super Scope: forma de bazuka, alma de Zapper, pocos juegos. Pero éste título de Yoshi destaca por su locurón: combina el mata-mata con esquivar obstáculos en una autopista infame. Es el *Mad Max* del universo Mario.

RESIDENT EVIL 4 VARIOS

■ Capcom echó el resto con el periférico más absurdo celebrando uno de los mejores títulos de su serie con un mando con forma de motosierra. Que en PS2 incluso hacía ruiditos mientras decapitabas zombis. Incomodísimo.

OUT RUN 3D MASTER SYSTEM

■ Deberíamos hablar de *Space Harrier*, pero hemos elegido *Out Run 3D*. La animación era chusca incluso para la época, pero los gráficos lo petaban, y los nuevos circuitos merecían mucho la pena. Muy recomendable.

PERROS FIELES

Más videojuegos con héroes caninos



STAR PAWS
VARIOS

■ Basado en un concepto imaginado por Matthew Smith, creador de *Manic Miner*, *Star Paws* es una especie de *Road Runner* espacial. Eres el capitán Roger Pawstrong y tu trabajo es capturar a los sabrosos pero precavidos Grifos Espaciales y enviarlos a la Tierra. La versión de C64 cuenta con una estupenda banda sonora a cargo del compositor Rob Hubbard.



SLEEPWALKER
AMIGA

■ Un juego surgido de una acción caritativa de la BBC, así es Sleepwalker en el que manejamos al perro Ralph, encargado de velar por la seguridad de su amo sonámbulo. El pobre Ralph tiene que neutralizar todos los obstáculos en el camino de su dueño -siempre en línea recta hacia delante-, mientras intenta que éste no se despierte en su periplo durmiente.



SAM & MAX HIT THE ROAD
PC DOS

■ La primera aventura de las criaturas de Steve Purcell presenta a los dos improbables detectives -un perro con sombrero y un ¿conejo? hiperactivo propenso a los brotes psicóticos- recorriendo una América alucinada. Aparte de ser una aventura gráfica estupenda, también sirvió como modelo a los juegos de Telltale Games.



PARAPPA THE RAPPER
PLAYSTATION

■ Más japonés que una ninja geisha anime hecha de sushi, *Parappa* nos ponía en la piel del cánido más funky del mundo y sus amigos cargados de flow: la novia girasol, la cebolla karateka y un largo etcétera del bemani enloquecido a ritmo de hip-hop para todos los públicos. Tuvo una secuela guitarrera: *UmJammer Lammy*.



OKAMI
VARIOS

■ *Okami* no va de un perro, pero el día que dejemos pasar la oportunidad de mencionar uno de los títulos de Clover/Platinum seremos comida de gusanos. En fin: diseño artístico prodigioso basado en el ukiyo-e, una diosa-lobo de poderes pictóricos, y la ocasión de ver cómo sería un Zelda en manos de Hideki Kamiya. Lo tiene todo.

» [Photoshop] Sabueso, te elijo a ti. ¿Qué se esconde en la hierba alta?



» [Arcade] *Duck Hunt* es un remake de uno de los electrojuguetes de Gunpei Yokoi.



» [NES] ¿Tiene nombre el perro? Que nosotros sepamos, y Nintendo reconozca, no.



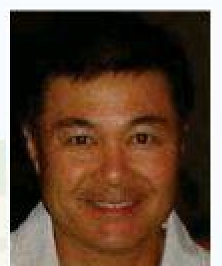
> **"La primera pistola [de arcade] era negra y parecía una Magnum .357, tanto que era demasiado realista para EE.UU."**

que estar mucho tiempo apagada, y mantener la novedad de la máquina con nuevos títulos. Tanto los VS System como PlayChoice tuvieron mucho éxito, y fueron los últimos arcades oficiales de Nintendo. Nuestras pistolas estaban importadas desde Japón. La primera versión era de color negro y parecía una Magnum .357, demasiado realista para las calles de Estados Unidos, porque podían confundirla con una pistola de verdad. Tenían alma de metal con un revestimiento de plástico, y no duraron mucho en los arcades estadounidenses…"

Aunque esa versión arcade era casi idéntica a la de consola, había un par de diferencias notables. La máquina contaba con dos pistolas, en las que los jugadores se turnaban para jugar, y el juego alternaba automáticamente entre los patos y los platos. Y, como bien indicaba el frontal, que mostraba al perro escondiéndose de una lluvia de balas, era posible disparar a más cosas que a los patos: tenía una fase de bonus en la que nuestro colega canino aparecía entre los arbustos y podías acribillarle por "error", algo por lo que recibías una regañina al final de la ronda. Este secretillo fue eliminado en NES. Nintendo no tenía problemas con el paticidio, pero mejor no dejar que los niños disparasen al perro por si les daba por repetirlo en la vida real.

JERRY MOMODA

Miembro de Nintendo of America en los '80, Momoda ayudó a instaurar todo tipo de productos nintenderos.



¿Cuál es tu historia personal con las versiones arcade y cartucho de *Duck Hunt*?
Nintendo me contrató en 1982 y tuve la suerte de ser el enlace con Japón para los juegos en desarrollo. Nadie quería tocar el mercado doméstico en EE.UU. después del crash de 1983. Los arcades VS System sirvieron como puente para el eventual desembarco de la NES en EE.UU. en 1985. Tanto *Duck Hunt* como *Hogan's Alley* salieron primero en máquinas recreativas VS en 1984. El VS System era sencillamente una versión a monedas de una Famicom japonesa.

¿Era tan popular la versión arcade de *Duck Hunt* como lo fue su versión doméstica?
Se diseñó como juego de Famicom/NES, con esa simpleza gráfica y jugable. *Duck Hunt* venía en varios packs de NES junto a *Super Mario Bros*, así que llegó a muchos más jugadores. Encaja mejor con la base de jugadores de consola. Tanto *Duck Hunt* como *Hogan's Alley* fueron un éxito instantáneo en los arcades, pero uno efímero.

¿De verdad podías disparar al perro en la versión arcade?
Todo el mundo quería dispararle porque se reía de los jugadores. Jugaba el papel de antagonista porque provocaba a los jugadores riéndose de ellos. Por motivos obvios, la posibilidad de disparar al perro desapareció de la versión NES. Estaba diseñador para ser una diversión saludable, limpia, familiar, la marca de la casa en Nintendo. A *Hogan's Alley*, lo de disparar a gente -aunque no fuese de verdad- afectó a su potencial de ventas.

¿Crees que el aspecto caricaturesco fue de gran importancia en su atractivo para el público?
Sí, en el mercado doméstico sí. Los gráficos tipo dibujo animado era muy atractivos para los jugadores a los que se dirigían. Los colores cálidos y vibrantes de *Duck Hunt* le daban un aire muy distinto a juegos como *Hogan's Alley*. Y, por supuesto, a los padres les importaba menos que el pequeño Johnny cazase patos que si se hubiese dedicado a disparar contra humanos en una guerra realista, o en juegos espaciales o de zombis..

¿Por qué crees que la gente lo recuerda con tanto cariño?
Es un pedazo de la infancia de una generación, como otros juegos de Nintendo. Y cualquiera que tuviese una NES lo recuerda con cariño, porque casi todo el mundo lo tenía, al venir en un pack.

PÁJAROS DE CUENTA

Diez videojuegos más repletos de plumas y aleteos

PHOENIX
ARCADE

■ A los japoneses les pasaba algo con los seres vivos y el espacio: las moscas de *Galaxian*, o los pajarracos del *Space Firebird* de Nintendo y de este juego de Centuri/Taito. *Phoenix* no deja de ser un *Galaxian* derivativo, pero tenía su encanto, con aquellos pájaros emergiendo de huevos cósmicos, y una nave nodriza a la que destrozar pieza a pieza. ¿Tenía sentido? No mucho, pero así eran los matamarcianos.

PENGO
ARCADE

■ No ha habido melodía más pegadiza que el 'Popcorn' versión *Pengo*. El juego nos daba a un simpático pingüino que tenía que atravesar pantallas aplastando a sus enemigos con cubos de hielo hábilmente arrojados. A nosotros nos flipaba su discurso meta: podíamos aturdir a los enemigos trasteando con el borde de nuestro laberinto -o juntando tres bloques especiales-. ¿Un prototetris de combate? Seguro. Y narrativo.

JOUST
ARCADE

■ Sí, *Nidhogg* mola, pero tiene un referente ineludible: *Joust*. Un concepto loco -enfrentarse en justas medievales subidos a avestruces de guerra. Avestruces capaces de volar un poquito- que resultaba en uno de los juegos más únicos de los 8-bit. Le ayudaba el hecho de que esta locura inglesa era uno de los arcades cooperativos primerizos, donde dos jugadores se enfrentaban a una fauna de caballeros enemigos subidos en rapaces.

FLICKY
ARCADE

■ Este atractivo arcade es obra de Yoji Ishii, al que recordamos con lágrimas en los ojos por el colorista mata-mata *Fantasy Zone*. El juego exuda personalidad en cada píxel, empezando por el protagonista titular, Flicky, un cuco pájarito azul que tiene que rescatar a unos simpáticos polluelos de las garras -literalmente- de unos gatetes. La forma que tienen los pollitos de seguirte en fila india por las pantallas es simplemente adorable.

▶ También se remodeló la pistola para el lanzamiento doméstico occidental: la Zapper dejó de ser un pistolón que podría llevar un justiciero tipo Harry Callahan para convertirse en un artefacto futurista, más irreal. Lo que escondía el periférico no era más que un simple sensor que reaccionaba a los cambios en la luminosidad de la pantalla. Tanto en *Duck Hunt* como en los otros títulos para la pistola de luz, apretar el gatillo hacía que la pantalla se volviese negra por una fracción de segundo, mostrando cajas blancas en lugar de patos o pistoleros. La Zapper detectaba este cambio en la intensidad de la luz y si el sensor estaba lo bastante alineado con una de las cajas para deducir si habías acertado. De ahí el efecto de parpadeo que notábamos al jugar un rato a *Duck Hunt*, aunque no era lo bastante molesto para arruinar la diversión. Su funcionamiento también implicaba que no podías hacer trampas apuntando la pistola a una bombilla, aunque sí podías pegarla a la pantalla, cosa que sí se cargaba la diversión. El problema actual es que esa fracción de segundo en la que la Zapper operaba sólo valía para las televisiones de tubo: *Duck Hunt* no funciona con las televisiones planas actuales.

Duck Hunt incluye tres modos diferentes:



» [Arcade] Muerto el perro, se acabó la... Ah, no, no puedes matarle, que es para niños.



CHICKIN CHASE
COMMODORE 64

■ Este título de serie media del sello Firebird nos dejaba jugar con un gallito con ganas de marcha. El objetivo del juego era mantener a las gallinas soltando huevos dando rienda suelta a, esto, la llamada de la naturaleza. Y enfrentándonos a zorros, comadrejas y otras alimañas. El game over, prosaico como pocos, consistía en la dueña del gallinero convirtiéndonos en almuerzo tras un porrazo bien dado.

ANGRY BIRDS
VARIOS

■ ¿Quién habría pensado que un juego de catapultar pajarracos contra cerdos conquistaría el mundo? Pues el juego de móvil de más éxito de todos los tiempos lleva ya 2.000 millones de descargas, y la mayor exportación de Finlandia desde que apareció Nokia (absorbida hoy por Microsoft). Que el juego sea un plagio más o menos descarado de un título de flash no nos hace apreciarlo mucho.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
SNES

■ Todo el que haya jugado alguna vez a un *Zelda* habrá intentado soltarle un espadazo a un pollo de Hyrule (un Cucco, para ser exactos). Sin embargo, en *A Link to the Past* a los molesta gallinas persistentes les esperaba un destino aciaga: la venganza de una bandada de gallináceas asesinas imposible de superar. Link pocas veces ha muerto con menos dignidad.

THE NEW ZEALAND STORY
ARCADE

■ Nuestro plataformas favorito de Taito sigue las andanzas de Tiki, el pollito de kiwi más cuqui del universo. La foca Wally ha secuestrado a su novia y a sus colegas, así que Tiki se calza sus bambas, agarra un arco y va a repartir justicia a lo Charles Bronson, incluso más allá de la muerte -sí, hay una fase en el cielo, entre otras delicias emergentes de un juego en el que cualquier cosa puede pasar-. Lo echamos de menos.

FINAL FANTASY VII
PLAYSTATION

■ Los Chocobos llevan en la serie desde *Final Fantasy II*, y son las mascotas de facto de la saga rolera de Square. En *FFVII* se parecen a un cruce entre pollito y avestruz, y puedes criarlos, echar carreras con ellos y recorrer el mundo subido en su lomo. Incluso tienes la posibilidad de invocar a un Chocobo bien untado a farinato que aplaste a tus enemigos cayendo desde las alturas...

CORRECAMINOS
ARCADE

■ ¡Meep meep! Si existe una criatura emplumada a la que odiemos por encima de todas las cosas es al Correcaminos, esa encarnación del fracaso -porque, lector: tú y todos éramos el Coyote-. En su debut en los videojuegos en un arcade Atari tomábamos el control del Correcaminos (Accelleratii Incredibus) esquivando el tráfico y a Wile E Coyote (Carnivorous Vulgaris) y sus inventos Acme.

Game A te da tres balas por pato para derribar diez objetivos consecutivos. Game B te da ese mismo número de balas para derribar dos patos que vuelan a la vez. Y en Game C te lanzan platos en vez de patos. En el modo Game A también existe la posibilidad de que un segundo jugador controle el vuelo del pato con un mando de NES tradicional. Cada modo presenta hasta 99 niveles de dificultad progresiva antes de resetear a un nivel 0 con errores imposible de superar: los patos se convierten en patos fantasma y no hay forma de derribarlos, un poco a lo "pantalla de la muerte" de *Pac-Man*'.

Otro detalle interesante sobre el juego es que su deiseñador de personajes (es decir, el creador del perro más famoso de los videojuegos) no era sino Hiroji Kiyotake, el creador gráfico de la Samus Aran de *Metroid*.

Ahora, el perro y el pato han vuelto como pareja de combate en el último *Super Smash Bros*, para celebrar sus tres décadas de existencia (en las que no se volvió a prodigar). Sus movimientos especiales, además, rinden homenaje a los otros títulos de la Zapper, como *Wild Gunman* y *Hogan's Alley*. Es la ocasión perfecta para desahogar con él todos esos años de tener que aguantar su risa sin poder dispararle. Ahora, al menos, puedes partirle la cara. *



OBSESIÓN JUGABLE



» [Leigh Hills] La estantería acristalada, en la que mostrar nuestros trofeos, es algo esencial para un coleccionista.

» [James Bull] Tu propia recreativa, en sueño de muchos jugadores.

» [Sjoerd Rutten] Parte de la pasmosa colección de Dr Retro.

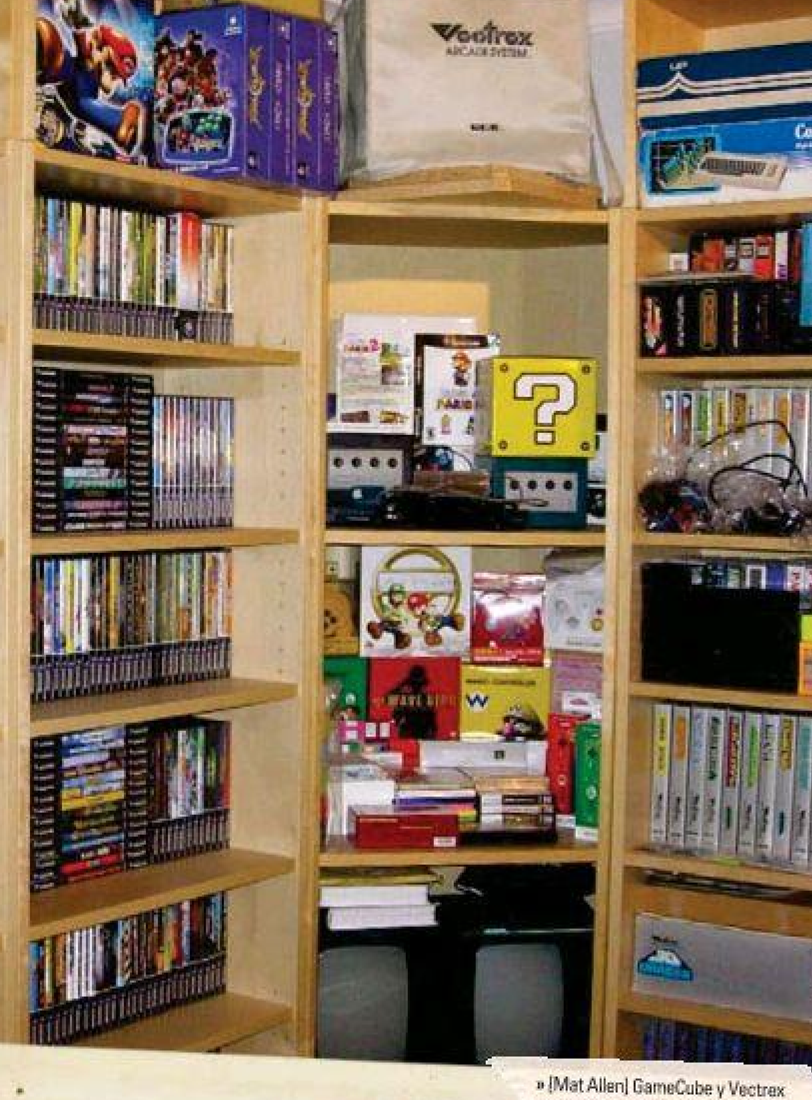
» [Michael Thomasson] Solo una parte de la colección que le metió entre los records Guiness.

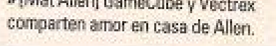
Es posible que si estás leyendo este ejemplar de Retro Gamer en tu casa, tengas una estantería llena de títulos y máquinas cuidadosamente ordenados. Casi todos los retrojugadores coleccionamos algo en particular pero, ¿por qué lo hacemos? ¿Hasta dónde estamos dispuestos a llegar? ¿Y cuáles son las consecuencias? Hablan los expertos.

Este mundo de redes sociales e Internet hasta en el reloj ha transformado la afición del coleccionismo, se trate de dispensadores Pez, viejos vinilos o videojuegos retro. Hace 30 años una colección de juegos de Spectrum o de Atari pasaba desapercibida a todo el mundo excepto a su propietario y un par de obsesos más. Pero hoy todo el mundo puede contemplar ese altar a la constancia y la pasión con envidia y fascinación. Pero el quid de la cuestión permanece intacto: ese placer que da localizar por fin ese juego raro o contemplar una estantería sin ausencias, ordenada por orden alfabético o siguiendo criterios biográficos a lo Rob Fleming.

Por qué coleccionamos

Pero, ¿qué nos lleva a esa obsesión? El profesor Russell Belk, autor del libro *Collecting In A Consumer Society*, indica: "existen múltiples razones para coleccionar, pero destaquemos una: nos da control sobre un universo finito. Puede que no destaquemos mucho haciéndolo, pero es probable que encontremos un hueco pequeño donde podamos lucirnos. También es un buen impulso el intento de volver a los recuerdos felices de nuestra infancia cuando coleccionamos juguetes u objetos de cuando éramos pequeños." Uno de los mejores sitios para el retrocoleccionista es RetroCollect y su fundador, Adam Buchanan, nos contaba: "La respuesta más común que te dará la gente es que se arrepienten de vender los recuerdos de su infancia, eso y la necesidad de recuperarlos". Sjoerd Rutten, que lleva un canal de Youtube de coleccionismo bastante popular bajo ▶





» [Mat Allen] GameCube y Vectrex comparten amor en casa de Allen.

RETRO CUARTOS

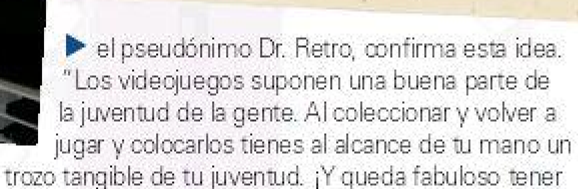
Los mejores santuarios de los coleccionistas

SHAUN SCOTT

■ Un espacio abuhardillado reconvertido en un templo a todo lo antiguo, el retroespacio de Scott -forero de la revista británica- sirve como sala de juegos en la que un buen número de máquinas ocupan todas las conexiones posibles de tres televisores diferentes, nutridas con los títulos de sus estanterías. En la foto falta una vitrina que atesora las mejores joyas de la colección de Scott. Está limpio, bien iluminado, es espacioso y agradable, y hasta cuenta con una bonita alfombra. Colección aparte, nos flipa como espacio.



ROSS HERDMAN-SMITH



■ Puede que no tenga las estanterías más pobladas de la serie (aunque falta una enorme justo a la izquierda de la imagen), pero lo que más nos gusta de su habitación retro es la serenidad que emana de su blancura casi zen, que llega hasta los escalones, bien vigilados por el mismísimo Donkey Kong. El orden que muestran sus consolas, perfectamente alineadas, nos hace avergonzarnos un poco de nuestras junglas de cables.



SJOERD RUTTEN

■ El Dr. Retro de YouTube cuenta con una colección asombrosa con la que conquista a sus suscriptores. Un mar de estanterías apenas basta para contener una lista de juegos que llegan literalmente hasta el techo. Nos mata el detalle de que Rutten se haya hecho con displays de tienda para mostrar sus favoritos de cada sistema. Los tours guiados por cada parte de su colección se cuentan entre los vídeos con más éxito de su canal, y con razón.

MARK JONES

■ El exgrafista de Ocean tiene una colección bien variada, que incluye SNES y N64 por igual. Pero, evidentemente, la joya de la corona es el ZX Spectrum, que cuenta con una habitación dedicada a la máquina de Clive Sinclair. Por supuesto, los juegos de Ocean ocupan un lugar destacado, así como la colección completa de Ultimate Spectrum (y C64), incluyendo el escurridizo *Bubbler* (que Jones consiguió por 45 euros) y *Conker's Bad Fur Day*, de Rare.

▶ el pseudónimo Dr. Retro, confirma esta idea. "Los videojuegos suponen una buena parte de la juventud de la gente. Al coleccionar y volver a jugar y colocarlos tienes al alcance de tu mano un trozo tangible de tu juventud. ¡Y queda fabuloso tener a la vista todos esos juegos tan guays!". James Bull, megafan de la Game Gear, cita las rarezas en su lista de razones. "¿Ser el dueño de algo que pocas personas más poseen en el mundo? He ahí una perspectiva emocionante". Otras razones incluyen la falta de ese atractivo instantáneo que tenían los arcades en el mundo actual de los triple A; o el deseo de experimentar de primera mano juegos que nos perdimos en su momento; o el interés monetario de invertir en algo que siempre se revaloriza.

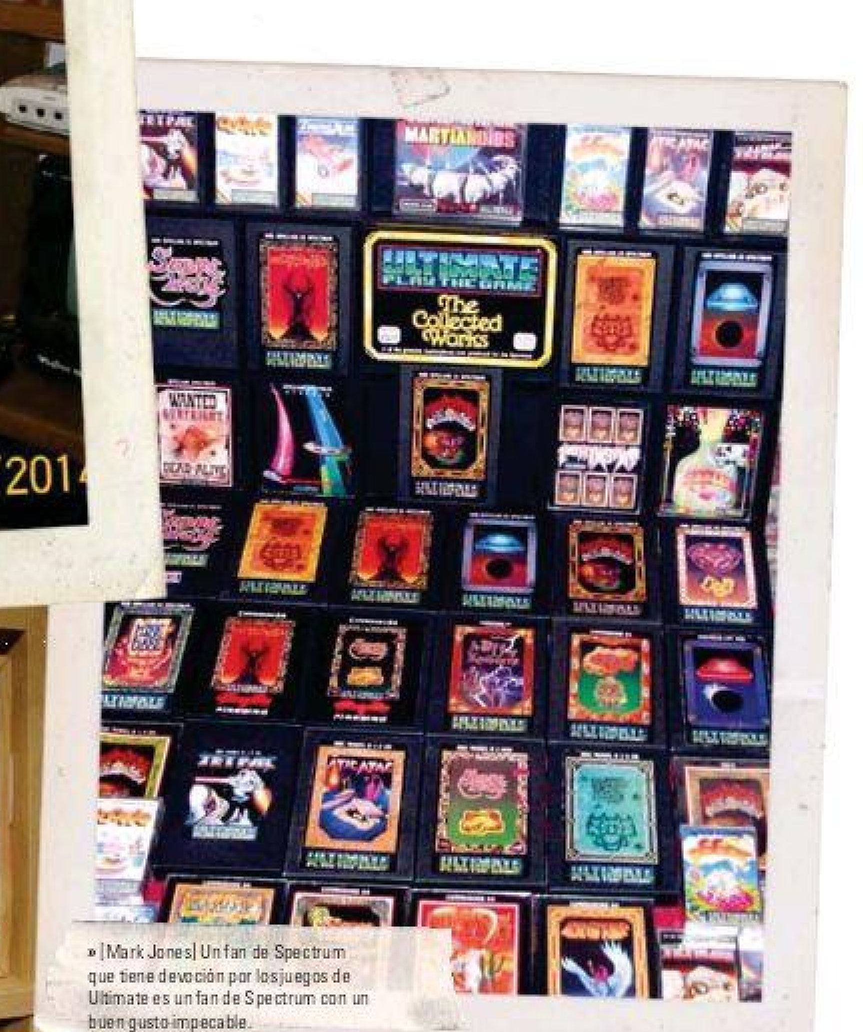
¿Cómo coleccionar?

Hay tantos métodos y tipos de coleccionismo como razones para lanzarse a hacerlo. Aunque podemos trazar una línea imaginaria entre dos grandes categorías: los que coleccionar para exhibir el material, o los que lo hacen para jugarlo. Y entre los que juegan hasta cierto punto o los que no aceptan romper el plástico inmaculado de su copia limitadísima. "Lo de la caja sin abrir implica que el juego está en perfectas condiciones, directamente desde la editora, sin haber sido mancillado por manos humanas por el camino", explica Belk. Y, aunque pueda parecer una locura a un sector de los jugadores -que no pueden entender cómo puedes tener un juego y no querer jugarlo-, no se trata de algo poco frecuente, como desarrolla Belk: "no es extraño que un coleccionista no quiera los objetos para usarlos, o al menos no para lo que fueron diseñados en origen. Son demasiado especiales para usarlos. Supongo que los retrocoleccionistas hacen lo mismo que los bibliófilos, adquirir una segunda copia si de verdad quieren jugar a ese juego". Sin embargo, el coleccionismo de juegos sin abrir es el que más polémica levanta. A Mark Jones, exgrafista de Ocean Software y coleccionista desde principios de los noventa, el concepto le deja perplejo. "Me parece absurdo y una completa pérdida de pasta pagar un sobreprecio si el juego está precintado. ¡Ábrelo y juega con el maldito juego!" Nick Thorpe, miembro de **Retro Gamer UK**, opina de forma similar. "Siempre he pensado que un título vale lo que vale el juego que da. Si tienes el juego sin abrir no vale lo de que lo haces por amor al juego, lo que demuestras es tu fetichismo con las cajas". Uno de los supercoleccionistas, Steve Bowler, propietario de un set completo de cartuchos de Nintendo 64 de todas las regiones, tiene bastantes juegos sin abrir en su colección. "Últimamente ha crecido mucho el mercado de los facsímiles y los replastificados, razón por la que ya no me centro en comprar juegos sin abrir a no ser que pueda comprobarlos en persona. Me impresiona la gente que es capaz de producir versiones físicas de juegos que no



» [Mat Boyle] El coleccionista posa con su consola favorita, la Game Boy de Nintendo.

» [Stacy Burns] Más de 5.000 máquinas y juegos componen una de las colecciones más bestiales que hayamos visto en nuestra vida. Está en Georgia, EE.UU.



» [Mark Jones] Un fan de Spectrum que tiene devoción por los juegos de Ultimate es un fan de Spectrum con un buen gusto impecable.

» [Ian Barlow] Dedicarse a tope a una serie concreta de juegos es tendencia en lo viejuno. Aquí, los *Mega Man* de Barlow.

» [James Bull] Una de las rarezas de la impresionante colección de Bull.

“¿Ser el dueño de algo que casi nadie más en el mundo tiene? Es emocionante.”

James Bull, sobre uno de los grandes placeres del retrocoleccionismo

salieron a la venta, pero ya me han timado alguna vez que otra con copias falsas y replastificados". Bowler lo aprendió a las malas: un set de juegos sin abrir de *Zelda* en eBay le costó 750 euros. Todos excepto dos eran replastificados. Pero, como señala Bull: "Los precintados son los más valiosos: nuevos, vírgenes y tan perfectos como es posible".

Todo en orden

Otro aspecto clave del coleccionismo es la colección completa. Belk señala ciertos aspectos interesantes de los que persiguen esa meta. "El objetivo no es sólo completar la colección, sino tener especímenes en mejores condiciones que el resto, independientemente de su calidad". Algo apreciable en esos coleccionistas de SNES que a menudo se obcecan en comprar las copias PAL, notoriamente inferiores en rendimiento y aspecto a sus contrapartidas americanas y japonesas. Y, como también señala Belk, completar la colección no implica el final. "Los coleccionistas temen acabar la colección porque entonces no tendrían ninguna meta más. Si llegan a ese punto, normalmente redefinen sus límites para poder seguir disfrutando de la caza". Límites que incluyen conseguir títulos de otras regiones, juegos sin abrir o incluso títulos homebrew o que no salieron al mercado. Pero, ¿qué pasa cuando se acerca el final? "Incluso cuando el objetivo es algo tan aparentemente mundano, como latas de cerveza, el coleccionista a menudo cree que completar el set es un éxito, una suerte de contribución al mundo".

Entre nuestros coleccionistas, la Sega Dreamcast, con su relativamente escaso número de lanzamientos en PAL y un buen puñado de juegos de calidad, es un objetivo bastante popular entre los completistas. Pero, como bien descubrió el editor de **RG UK** Darran Jones, las ganas de acabar una colección cuando sólo te quedan sus 50 peores juegos -y que todavía puede salirte por más de 300 euros- se evaporan rápidamente. El compromiso total, la determinación a prueba de bombas, son atributos esenciales entre los completistas. Pero, incluso hoy, no hace falta estar forrado. Trevor Nock, dueño de una colección completa de GameCube, lo explica. "No tengo ni idea de cuánto vale mi colección, pero no me salió cara. Conseguí los juegos más caros y raros por pura suerte, pateando todo tipo de mercadillos y liquidaciones. Me salió por poco más de 2.500 euros". Teniendo ▶

RETROCOLECTIVO

De cómo dos lectores de Retro Gamer montaron un oasis de Internet

■ **“Tras pasarnos demasiadas horas frustrándonos con los sitios de retro americanos, suspirando por un equivalente europeo, otro jugador frustrado -Jan Baart- y yo decidimos solucionar el asunto”, cuenta Adam Buchanan, el 50% del equipo de RetroCollect, una página que ofrece análisis, guías y valoraciones a los coleccionistas. Una que cuenta con una comunidad activa de debate e intercambio de juegos. “Desde que tenemos memoria, los coleccionistas norteamericanos tenían una cantidad enorme de información a su alcance, desde guías de rarezas hasta listas de lanzamientos, aparte de varias fuentes con las últimas noticias de la escena retro. Básicamente, queríamos una experiencia similar para los jugadores del resto del mundo, más avanzada, que a su vez sirviera como punto de encuentro para una comunidad fabulosa tanto para veteranos como para novatos”: www.retrocollect.com**




» [Stephen Bowler] Algunos coleccionistas disfrutan reuniendo juegos para sistemas semidesconocidos, como MB Microvision.

» [Mike Phelan] Parte de una envidiable colección de Dreamcast de un forero de RG UK.

en cuenta que incluso los títulos más comunes de GameCube todavía tienen un precio bastante decente, su colección demuestra que la paciencia puede ahorrarnos mucho dinero.

> **"Se trata de mantener la cabeza sobre los hombros y que esto sea sólo una parte más de tu vida, no toda tu vida"**
> Mat Allen, sobre cómo evitar que el coleccionismo se convierta en obsesión.

Las subastas online

Nook tiene claro que "ahora que el retro está más de moda, lo que ha pasado es que ha atraído a los que quieren ganar dinero rápidamente. El resultado es que los precios se han disparado en cuanto han entrado los especuladores". Mientras eBay y similares han tenido el efecto positivo de hacer más accesibles los juegos, la contrapartida ha sido una subida en los precios, aunque nuestros entrevistados ven al gigante de las subastas online como un mal necesario. Dr. Retro afirma que "te permite conseguir material de todo el mundo, inaccesible sin esta vía. Sí, sale caro, pero es el precio a pagar a cambio de poder acceder a ciertas cosas". Mat Allen, que presume de tener más de 2.700 juegos en su colección, lleva 15 años usando eBay. "Cuando empecé era como un rastro inmenso. Hoy, quiere ser Amazon. Sí, era y sigue siendo un lugar genial para encontrar juegos, pero con el tiempo los especuladores se han hecho con todo y gran parte de las oferta son tan caras que parece que viene de gente probando suerte. Peor, los vendedores offline y la gente haciendo mercadillos callejeros se fijan en sus precios para intentar sacar el máximo a sus productos, a menudo en condiciones lamentables. En parte, eBay ha sido el responsable de cargarse la búsqueda de gangas como la conocíamos". Aquí le damos la razón: muchos vendedores caseros sin idea de retro se fijan en la página para hacerse una estimación de cuánto pedir. Incluso las subastas de donativos por una buena causa ahora tienen su propio espacio en eBay. Sí, sigue habiendo gangas, pero los coleccionistas tienen que esforzarse mucho más para conseguirlas, aunque a eBay le han salido contrapartidas como RetroCollect, donde la gente mantienen el contacto para intercambiar información y precios sobre los juegos más deseados. Si a esto le sumamos Facebook y el resto de redes sociales, no hay duda de que el paisaje para el coleccionista no tienen nada que ver con el de hace diez años.

Enseña lo que tienes

"Si es la fama lo que buscamos, entonces estos son nuestros 15 minutos", opina Belk sobre el deseo de muchos de enseñar sus colecciones en YouTube. "Aunque el mundo no lo aprecie, los otros coleccionistas lo harán". Nuestro entrevistado con más éxito en YouTube es Sjoerd Rutten, que opina que "YouTube ha jugado un gran papel en el mundo del retrocoleccionismo, mostrándole a la gente los mejores juegos retro disponibles, así como joyas oscuras que conseguir. Me gusta enseñar lo que tengo porque creo que merece la pena que se vea y que se hable sobre ello". Su canal tiene unos 10.000 suscriptores, y sus vídeos más populares son recorridos guiados por su colección, cada uno con cerca de 40.000 visitas. Algo de razón tiene.

Pero, ¿qué pasa con el lado oscuro de YouTube, o del coleccionismo en general? Cierto coleccionista de Mega Drive alcanzó algo de fama con su canal, mostrando con frecuencia vídeos de unboxing, los trofeos de un día de compras y recopilaciones de partidas perfectas. Cuando la gentuza habitual empezó a sembrar los comentarios de insultos, perdió la ilusión y, aunque no se puede afirmar que fuese una consecuencia directa del acoso, pronto vendió toda su colección de Mega Drive, por mucho menos de lo que valía, para desconsuelo de sus espectadores honestos. "La gente que no comparte el mismo entusiasmo y ve todo esto desde fuera juzga el coleccionismo como una pasión equívoca que podría emplearse mejor de otra manera", afirma Belk, "e incluso aquellos que pertenecen al mundillo pueden dejarse llevar por la envidia, resentirse al pensar que el que enseña su colección es un presuntuoso". Los coleccionistas se dividen en dos, aquí: los que muestran alegremente sus adquisiciones y los que permanecen en la sombra, coleccionando sin hacer ruido.

El Precio a pagar

Aunque ninguno de nuestros expertos ha sufrido algo tan extremo, asuntos como el GamerGate nos recuerdan cada día que nuestro mundillo está lleno de gente tóxica, incluso en el retro. Y también está esa imagen mental del coleccionista obsesionado, el que descuida su vida o a sus seres queridos sólo para conseguir un trozo de plástico lleno de chips. "Es un ejemplo extremo", descarta Belk, "porque la mayor parte de los coleccionistas no se obsesionan tanto. Eso no quita para que los hijos o la pareja vean a la colección como un rival que juega con ventaja


» [Trevor Nock] Otra forma de dejarse un pastizal es tratar de reunir todas las variantes de la misma consola.

» [James Bull] Si Sega fuese una religión, a Bull le harían cardenal.

por el afecto del coleccionista. Desde luego, cuando un coleccionista gasta más tiempo, atención y dinero en su afición que en su familia, hay problemas". Por suerte, es más habitual la situación contraria, en la que la familia se implica en la afición y se convierten en 'cocoleccionistas', vía regalos y apoyo.

"Se trata de mantener la cabeza sobre los hombros y que no tenga más peso que otras partes de tu vida, no que se convierta en toda tu vida", indica Mat Allen, aunque el aspecto económico puede ser problemático, como nos cuenta Mike Phelan: "ha habido un par de veces en las que me he dado cuenta de que me he gastado todo lo que tenía en algo que no merecía la pena, o el día que me di cuenta de que me había quedado sin dinero nada más cobrar. Cosas que me trajeron problemas personales", explica con tristeza. Phelan no sólo se deprimió por la falta de dinero, pero también por la montaña de juegos sin jugar que todo coleccionista acumula. "Me pasaba con los juegos mediocres: no tenía tiempo para conservarlos bien y jugar con ellos. Coleccionar debería ser divertido, pero esta fue la primera vez que me di cuenta de que se estaba convirtiendo en algo estúpido y tedioso". Finalmente, Phelan decidió que sólo coleccionaría en serio sobre Dreamcast, aunque todavía mantiene un cuarto dedicado a todo tipo de juegos y máquinas.

Aparte del aspecto económico, algunos argumentan que el comportamiento de un coleccionista no se diferencia tanto del de un drogadicto. El profesor Russell Belk desprecia la idea: "los mismos tipos de personalidad adicta pueden verse atraídas por ambos campos pero, sin embargo, quiero enfatizar que la mayor parte de los coleccionistas son personas normales, no adictas, que simplemente disfrutan coleccionando". ¿Coleccionar es algo bueno o malo, entonces? "Como todo lo que se lleva al extremo puede alienar a la familia y es un síntoma de un comportamiento obsesivo-compulsivo o adictivo. Pero si es placentero para el sujeto, no daña a la unidad familiar y no se lleva a cabo a costa de las relaciones sociales y el trabajo, entonces se trata probablemente de algo saludable".

» [Leigh Hills] Aunque es difícil cuantificar su valor, los juegos firmados son bastante deseados por los coleccionistas.

» [Trevor Nock] Incluso en estos días de eBay, todavía se pueden encontrar chollos. Nock pagó dos euros por este *Suikoden II*.


© Brianna Blank

LA COLECCIÓN DE 600.000€

¡El mayor botín del videojuego está en venta!

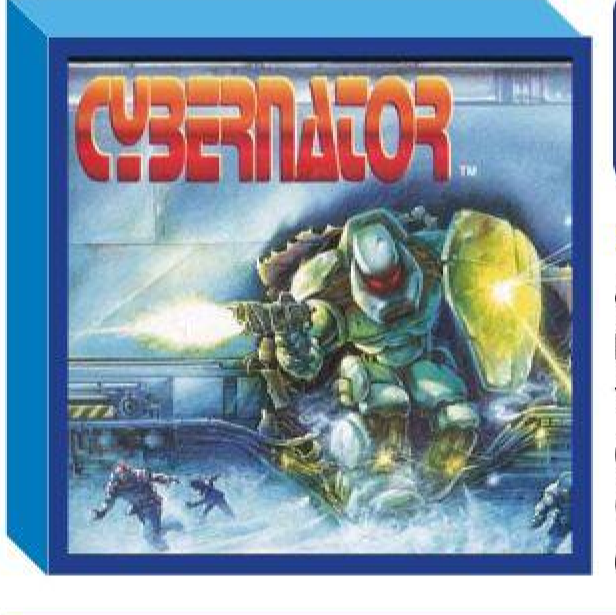
■ Hay coleccionistas de videojuegos. Hay supercoleccionistas de videojuegos. Y luego está Michael Thomasson, de Buffalo, New York. Este tipo de 44 años lleva coleccionando desde 1983 y ha reunido casi 11.000 videojuegos distintos entre 113 plataformas. Sus colecciones completas incluyen Atari 7800, Lynx, Jaguar, Sega Saturn y Dreamcast. Tiene piezas para plataformas semidesconocidas como el sistema de vídeo Action Max o el Tapwave Zodiac y la mayor parte de sus juegos ocupan el sótano y otras habitaciones de su hogar. A pesar de haber vendido ya dos colecciones, un problema de enfermedad familiar le ha llevado a liquidar toda su colección otra vez. Encima, pese a una subasta muy notoria, con el sello del Libro Guiness de los Récords y todo, se topo con que la puja final de 600.000 euros resultó ser falsa: el ganador nunca pagó. Así que si tienes unos cuantos cientos de miles de euros y el espacio para guardar tanta joya, todavía puedes visitarle en www.gooddealgames.com y hacerle una oferta seria. ¡Se ofrece a empaquetarlo todo él sin coste adicional! ¡Toma ganga!

Retrocoleccionismo actual

Descartados los aspectos oscuros, la mayor parte de nuestros interlocutores sostienen un punto de vista mucho más positivo sobre el arte de coleccionar juegos retro. "Aparte de empujarnos a soltar pasta más a menudo, la conectividad añadida que disfrutamos hoy ha hecho mucho para que los coleccionistas se unan y apoyen entre ellos, ya sea comerciando entre nosotros o compartiendo las mejores ofertas de eBay", dice Adam Buchanan. "Mejor aún, entre rastreadores, sitios donde subir las fotos y repositorios de conocimiento a un click de distancia, nunca ha habido un momento mejor para involucrarse en la afición". Pese a los intentos de fraude o los precios escandalosos, el retrocoleccionismo sigue siendo una de las mejores aficiones de nuestro mundillo particular. *

Agradecimientos especiales al profesor Russell Belk, a Adam Buchanan de www.retrocollect.com y a todos los coleccionistas entrevistados.

PANTALLA FINAL



CYBERNATOR

» Siempre nos ha dado la impresión de que, por algún motivo, este shooter de Konami para SNES nunca recibió el amor que merecía. Puede que no tuviera detrás una licencia conocida, o quizás a la gente no le gustaba la idea de controlar un mecha (qué tontería, pero bah, la gente). En cualquier caso, el final es la bomba. Literalmente.



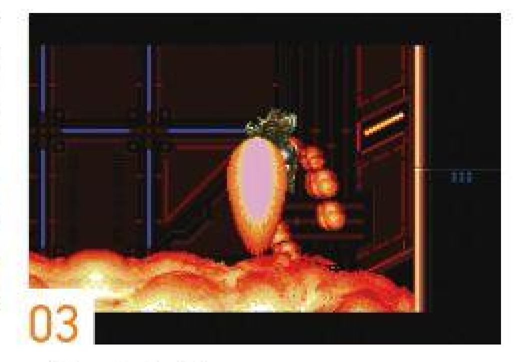
01

» Después de abatir a un jefe metálico de tres pantallas de alto, intentas escapar desesperadamente de su base antes de que se te desmorone encima. Como la escena de la Estrella de la Muerte de *El Retorno del Jedi* pero un poco peor...



02

» Según las llamas se alzan alrededor de tu Traje de Asalto, Jake y Claire se miran preocupados, esperando que el seguro de los Estados del Pacífico cubra lo que sin duda van a ser daños más allá de una mera puesta a punto, chapa y pintura.



03

» Cuando toda la esperanza parece perdida, Jake y su nave emergen de aquel infierno y se preparan para huir. Herido pero no vencido. La fanfarria chicharrera de la banda sonora asciende junto al mecha gigante.



04

» El Assault Suit aterriza y Jake sale de él, sin duda complacido de pisar firme de nuevo. Apenas lo abandona, el Assault Suit se derrumba, colapsado más allá de la posibilidad de reparación. Jake no está solo: una diminuta figura aparece frente a él y corre en su dirección. Es Claire, claramente encantada de verle.



05

» Mientras su descacharrado Cybernator estalla, Jake abraza a su amada, aliviado tras el fin del largo combate. Según se abrazan averiguamos que aunque el mundo está hecho cisco, el futuro está lleno de promesas y sus habitantes podrán vivir en paz. (Excepto Jake, que tendrá que responder por el destrozo).